

**TESIS DOCTORAL**

**POÉTICA DE LA NARRACIÓN  
PICTOGRÁFICA: DE LA TIRA NARRATIVA  
AL CÓMIC.**

**ROBERTO BARTUAL MORENO**

**DIRECTORA DE LA TESIS: MARÍA AMELIA FERNÁNDEZ  
RODRÍGUEZ**

**PROGRAMA DE DOCTORADO EN LITERATURA EUROPEA: PERSPECTIVAS TEÓRICO-  
CRÍTICAS EN EL ESTUDIO COMPARADO DE UN SISTEMA TRANSCULTURAL.**

**DEPARTAMENTO DE LINGÜÍSTICA GENERAL, LENGUAS MODERNAS, LÓGICA Y  
FILOSOFÍA DE LA CIENCIA Y TEORÍA DE LA LITERATURA Y LITERATURA  
COMPARADA.**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS.**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID.**

**Madrid, 2010.**

Esta tesis doctoral está dedicada a mi padre, a mi madre, a mi hermano y a mi directora de tesis, Amelia Fernández.



# ÍNDICE.

<b>AGRADECIMIENTOS.</b>	8
<b>I. INTRODUCCIÓN.</b>	10
 <u>PRIMERA PARTE: UN ESBOZO HISTÓRICO DE LA NARRACIÓN PICTOGRÁFICA.</u>	
<b>II. LAS NARRACIONES PICTOGRÁFICAS ANTES DEL CÓMIC.</b>	33
II.1. Orígenes de la narración pictográfica.	40
II.2. Los manuscritos iluminados	47
II.3. La era del grabado y la imprenta. La tira narrativa (s. XV-XVIII)	50
II.3.1. La tira narrativa en la Baja Edad Media y en el Renacimiento (s. XV-XVI)	50
II.3.2. La tira narrativa en el Barroco (s. XVII-1750)	56
II.4. La era del grabado y la imprenta. Las estampas secuenciales (s. XVI-XVIII)	62
II.5. La era del grabado y la imprenta. La tira cómica (s. XVIII-XIX)	68

### **III. EL CÓMIC.** 76

#### **III.1. El cómic en la prensa estadounidense.** 78

III.1.1. La página dominical. 78

III.1.2. La tira de prensa. 81

#### **III.2. El cómic en las revistas.** 85

III.2.1. Las revistas de cómics en Estados Unidos. El *cómic-book*. 85

III.2.2. Las revistas de cómics en Europa. El álbum. 89

#### **III.3. El cómic extenso. El *manga* y la novela gráfica.** 96

III.3.1. *Manga*: el cómic japonés. 96

III.3.2. La novela gráfica. 101

III.3.3. Más allá de la novela gráfica: hacia un modelo  
narrativo no novelístico. 108

## **SEGUNDA PARTE: ANÁLISIS FORMAL DE LA NARRACIÓN PICTOGRÁFICA**

### **IV. GUÍA DE TÉRMINOS TEÓRICOS.** 115

#### **IV.1. La secuencia: una tipología.** 115

#### **IV.2. Dentro de la viñeta: relaciones entre texto e imagen.** 119

#### **IV.3. La página: macroestructuras secuenciales.** 125

<b>V. LA SECUENCIA.</b>	130
V.1. Distinción entre secuencia y serie.	130
V.2. Tipos de secuencia.	136
V.2.1. Tipos de secuencia según el modelo de secuenciación.	136
V.2.2. Tipos de secuencia según su modo narrativo.	137
V.2.2.1. La secuencia relato.	139
V.2.2.2. La secuencia mimética.	144
V.2.2.3. La secuencia descriptiva (modo semi-narrativo).	147
V.2.2.4. La secuencia metafórica (modo semi-narrativo).	151
V.3. Articulación de las secuencias narrativas.	158
V.3.1. El principio <i>pars pro toto</i> .	158
V.3.2. La clausura: el procesamiento lineal de la secuencia.	164
V.3.3. Tipos de clausura.	173
 <b>VI. ARTICULACIÓN SECUENCIAL DEL TIEMPO, DEL ESPACIO Y DE LA CAUSALIDAD.</b>	 180
VI.1. Articulación secuencial del espacio.	180
VI.1.1. De la perspectiva a la secuencia.	180
VI.1.2. El <i>raccord</i> espacial.	185
VI.1.3. El espacio exterior a la viñeta.	188
VI.2. Articulación secuencial del tiempo.	193
VI.2.1. Aspecto temporal, duración y orden diegético.	193
VI.2.2. Estructura anacrónica.	199
VI.2.3. Estructura alternante.	204
VI.3. Articulación secuencial de la causalidad.	207
VI.3.1. La causalidad expresada de forma puramente visual: la teoría de signos de C.S. Pierce.	207
VI.3.2. <i>A Harlot's Progress</i> : Hogarth y la ruptura con la	

causalidad verbal.	210
VI.3.3. La causalidad en la secuencia mimética.	218
<b>VII. LA VIÑETA.</b>	227
VII.1. El contenido léxico de la viñeta.	227
VII.1.1. El aspecto gráfico de la escritura.	227
VIII.1.1.1. El principio de homogeneidad gráfica: de la escritura tipográfica al texto manuscrito.	227
VIII.1.1.2. Diferentes grados de iconicidad en el texto escrito.	234
VII.1.2. El contenido léxico como elemento secuenciador.	247
VIII.1.2.1. La secuencia interna.	247
VIII.1.2.2. El bocado como elemento secuenciador.	251
VII.1.3. Interacciones entre el mensaje léxico y el pictográfico.	267
VII.2. El contenido pictográfico de la viñeta.	289
VII.2.1. La caricatura como sistema de significación: una gramática de la expresividad.	291
VII.2.2. La caricatura como sistema de narración: la secuencia implícita.	299
<b>VIII. LA PÁGINA.</b>	310
VIII.1. La página como unidad macroestructural.	310
VIII.2. Tipos de página según su función. Las cuatro categorías de Benoît Peeters.	319
VIII.3. Tipos de página según la forma de agrupación de sus elementos.	330

VIII.4. Alteraciones de la secuencialidad lineal: páginas plurivectoriales.	358
VIII.4.1. Páginas con vector libre.	359
VIII.4.2. Páginas con vectores cruzados.	361
VIII.4.3. Páginas con vectores paralelos.	364
 <b>IX. CONCLUSIONES.</b>	 369
 <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.</b>	 386
 <b>ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.</b>	 397

# AGRADECIMIENTOS.

*En primer lugar, me gustaría expresar mi gratitud, como no, a mi directora de tesis, la doctora Amelia Fernández Rodríguez, por su paciencia, por sus buenos consejos y, en general, por su actitud como profesional y como persona, buscando siempre lo mejor para los demás. En segundo lugar, debo agradecer al doctor David Kunzle su atención durante una estancia de tres meses en la Universidad de California Los Ángeles, la cual si bien breve, me sirvió para aclarar muchas dudas sobre los antecedentes del cómic en el ámbito del grabado, así como para aprender a “leer” las narraciones de Hogarth, cuya comprensión puede ser complicada en un contexto cultura tan lejano como el nuestro.*

*Vaya también mi agradecimiento a todos los amigos y colegas que me han facilitado puntualmente documentos gráficos para esta tesis. A Ismael Alonso por descubrirme el códice florentino de Las Cantigas de Nuestra Señora, a Dani González, experto en elipsis brucas, por informarme de la existencia de The Percy Bible Fellowship, al Señor Ausente por su información sobre las aucas y la propaganda Ranter, a Goio Borge, experto en zootropos persas, a Sara Antuña por su libro de caricatura política, a Juan Fernando García por su material superheróico, a Carlos Jürschick por sus hexámetros dactílicos y a Silvia Martínez por su sangre azul. A Jorge de Barnola y a Miguel Carreira por aguantar mis desahogos, a Jacques Samson y a Santiago García por sus palabras de ánimo, y a este último, también, por escribir el mejor estudio que se ha publicado sobre la novela gráfica. No me olvido de José Villarrubia por darme la oportunidad de traducir El Espejo del Amor, de Alan Moore, mi primera contribución al mundo de los cómics, y a mis compañeros de despacho por las risas y las cervezas que hacen más llevadero el trabajo diario.*

*A Alberto Rubio por ser un buen negro, a Víctor Martín Verdejo por saber cuándo invitar, a Beatriz Pichel por saber hacer siempre la pregunta apropiada (“¿Qué estás escribiendo?”) desde el otro lado de las trincheras, a Miriam Jiménez por ser Miriam Jiménez, a mi primera compañera, Ana Rosa González y, finalmente, a Antonio Pastor por los cafés y por enseñarme que hay 10 tipos de personas, los que saben código binario y los que no. Por supuesto no puedo olvidarme de todo el departamento de Lingüística General, Lenguas Modernas, Lógica y Filosofía de la Ciencia, Teoría de la Literatura y Literatura Comparada de la Universidad Autónoma de Madrid, y en especial al jefe del*

*departamento, Javier Rodríguez Pequeño, por facilitar tanto las cosas siempre que ha habido una cuestión de papeleo, al director del programa de doctorado en Literatura Europea, Tomás Albaladejo, a Juan Carlos Gómez Alonso, siempre dispuesto a dar sugerencias y consejos útiles, y a Antonio Moreno Sandoval por sus conversaciones durante la comida.*

*Por último y de forma más personal me gustaría agradecer su apoyo a Gema González Velázquez por aguantarme tantas temporadas, sin miedo a los flashbacks ni a las huelgas de guionistas; una vez más, a mis padres, a mi abuela y a mi hermano, por estar siempre ahí, y ¿cómo olvidarme?, a David y a Raúl Martín Sánchez, gracias a quienes hace algo más de veinticinco años empecé a leer cómics una mañana de domingo y patatas bravas en el mercadillo de Plaza de Castilla.*

Esta tesis doctoral ha sido redactada durante el disfrute de una beca FPU de la Universidad Autónoma de Madrid.

# I. INTRODUCCIÓN.

Todos sabemos lo que es un cómic, o al menos tenemos un conocimiento suficiente de ellos como para identificar títulos como *Superman*, *Tintín* o *Mafalda*. A la pregunta “¿qué es un cómic?” solemos responder con ejemplos como estos, cómics muy relacionados con el imaginario adolescente y que probablemente son los que leíamos cuando teníamos esa edad. Sin embargo, si dentro de veinte años volvemos a hacer la misma pregunta a alguien que haya sido adolescente durante esta segunda década del siglo XXI, es posible que la respuesta que dé sea muy diferente a la nuestra. *Maus* (fig. I/1), *From Hell* o *Persépolis* serán probablemente algunos de los títulos que citará; títulos cuyo universo simbólico está muy lejos de las clásicas fantasías de poder superheroicas o de las peripecias viajeras de un asexuado reportero y de su perro; títulos que se atreven a abordar temas tan complejos como el Holocausto, la moralidad y las relaciones de poder en la Inglaterra victoriana o la Revolución Islámica iraní; títulos que impugnan el infantilizado concepto que hemos tenido del cómic durante todo el siglo XX, y que además ponen en tela de juicio cuestiones que van más allá del cómic como, por ejemplo, la veracidad del género biográfico, los límites representacionales de la ficción o la existencia de fronteras culturales infranqueables.

El cómic ha cambiado mucho durante las últimas décadas, o tal vez, como sugiere Santiago García, es nuestra percepción del cómic la que ha cambiado (García, 2010: 21). En un nivel académico y artístico, pero también en el nivel de la opinión pública, el cómic aparece recubierto hoy en día por una pátina de respetabilidad. Un autor de cómic, ya sea dibujante, guionista o las dos cosas a la vez, puede narrar una historia tan compleja como la que se pueda encontrar en una novela; como medio, el cómic tendrá diferentes recursos que los que posee la literatura, pero está en igualdad de condiciones con ella cuando lo que se intenta es representar las contradicciones de la condición humana.

El que hoy pensemos de ese modo se debe a varias razones. Como medio, el cómic no siempre ha sido un vehículo de expresión socialmente respetable. Tradicionalmente se le ha considerado un “producto menor, marcado por la simplificación infantiloides, la exageración caricatural, la utilización del estereotipo y otras apreciaciones claramente reduccionistas<sup>1</sup>” (Altarriba, 2008: 48), y aún hoy en día resurgen periódicamente las voces de quienes glosan las “superiores” virtudes de la novela, la pintura o

---

<sup>1</sup> Es muy significativo de lo mucho que ha cambiado la opinión generalizada sobre el cómic el que este texto de donde recogemos las palabras de Altarriba fuera incluido recientemente (2008) no en una publicación especializada sobre cómic, sino en una revista literaria de carácter generalista como *Quimera*.



el cine para denunciar la simplicidad del cómic, caso más reciente en España, el de Vicente Molina Foix<sup>2</sup> (Pons, 2009). Sin embargo, durante los años 60, un buen número de artistas ajenos al cómic empezaron a atreverse a reconocer sin vergüenza la influencia que el cómic había ejercido sobre su obra y, por lo tanto, a defender la complejidad que encierra como medio y como sistema narrativo. Le Clézio, Orson Welles, Fellini o Wim Wenders fueron algunos de ellos (Marion, 1993: 1). Otros, como Alejandro Jodorowsky, fueron más allá e se iniciaron como guionistas de cómics, cosa que también intentaría Federico Fellini ayudado del dibujante Milo Manara. Y mientras esto ocurría, en esa tierra de nadie que separa el ámbito artístico del académico, Umberto Eco empezó a dar los primeros pasos en el estudio semiótico del cómic con sus artículos sobre *Superman* y *Snoopy* (Eco, 1964).

Los medios de comunicación y, por tanto, la opinión pública, tardaron bastante más en dar un giro a la consideración que les merecía el cómic. Al fin y al cabo, el cómic llevaba un siglo siendo un producto de usar y tirar. Cuando en alguna ocasión había conseguido abrirse camino hasta los titulares de un periódico, era bien porque se había abierto un debate político sobre sus perniciosos efectos en la psique infantil (Wertham, 1955), bien porque, desde el punto de vista ideológico opuesto, era considerado una páfida herramienta capitalista para la colonización cultural de las masas (Dorfman y Mattelart, 1971). Durante los años 80 la visión que la prensa tenía sobre el cómic empezó a ser más positiva, si bien teñida siempre de una gran condescendencia. El dibujante y teórico del cómic Scott McCloud cuenta que, cada vez que un periódico publicaba un artículo sobre comics, lo habitual era “incluir onomatopeyas o diálogos estúpidos en el titular” (McCloud, 2000: 86), dando como resultado cabeceras en las que era evidente que el cómic todavía no era tomado en serio:

*¡Pum! ¡Blam! Los cómics son rentables. ¡Santo Himmler, Batman! ¡Un cómic sobre la Segunda Guerra Mundial!... Este tratamiento podría ser perfectamente adecuado si se hablaba de las ventas de fiambreras o ropa interior para niños, pero, por desgracia, si se hablaba de un cursillo o de una exposición de cómics, nos encontrábamos con el mismo tipo de comentarios (McCloud, 2000: 86).*

En 1991, la concesión del premio Pulitzer a un cómic, *Maus*, señaló un punto de inflexión en el cambio de actitud de la prensa. Por vez primera, una institución periodística estadounidense reconocía públicamente el valor de un tebeo, y éste en concreto desafiaba todos los clichés asociados con su

---

<sup>2</sup> La página web de Álvaro Pons, *La Cárcel de Papel* (Pons, 2009), contiene una ingeniosa y lúcida respuesta a las arrogantes palabras que Molina Foix dedicó al cómic en su columna publicada en el diario *Tiempo* el 18 de septiembre de 2009. En la misma página se puede encontrar otra carta abierta de Antonio Altarriba en respuesta a la columna de Molina Foix (“A Boris Vian le gustaban los dibujos animados”).

medio: su estilo gráfico nada tenía que ver con la estética de colores chillones de los superhéroes y sus textos hacían uso de un lenguaje descarnado y directo; pero lo más sorprendente es que ni siquiera se trataba de una obra de ficción, ya que *Maus* relataba las experiencias de un superviviente de Auschwitz, el padre del propio autor, Art Spiegelman. Hacia 1993, sigue McCloud, la prensa había reconocido ya la dignidad que *Maus* había atraído para el cómic; es más, “muchos periódicos, revistas y emisoras de radio habían fichado al menos a un empleado que fuera aficionado a los cómics... ¡y ninguno de ellos utilizaba onomatopeyas en los titulares!” (McCloud, 2000: 87).

Desde entonces la opinión pública siguió a la prensa en su afán de reconocer la validez del cómic como un objeto narrativo en sí mismo y no como una mera herramienta para iniciar al niño en la lectura (fig. I/2). Lejos quedan los tiempos en que el paradigma del lector de cómics era un varón de entre quince y treinta años con especial predilección por las historias de superhéroes de hipertrofiada musculatura. Actualmente, las preocupaciones políticas y raciales (*Palestina*, Joe Sacco, 2001), la presencia protagónica de mujeres no-fetiché (*Love and Rockets*, Gilbert y Jaime Hernández, 1981-1996 y 2001-2007), o la homosexualidad (*Stuck Rubber Baby*, Howard Cruse, 1995) han dejado de ser temas excepcionales en el cómic para convertirse en la norma habitual. El cómic es un arte nuevo, lleno de excitantes posibilidades formales todavía no exploradas y, sobre todo, es un campo relativamente poco cultivado dentro del estudio académico, pues su historia, en tanto que vehículo artístico, apenas está dando los primeros pasos.

O al menos eso es lo que nos dan a entender algunos trabajos sobre historia del cómic (Sabin, 1996; Gubern, 1972) y, sin embargo, las enormes posibilidades narrativas con que cuenta el cómic no son posibilidades en potencia; en realidad, siempre han estado ahí, bajo las formas de tira narrativa o de tira cómica, modos de narración pictográfica diferentes al cómic y tan antiguos como la historia de la imprenta y del grabado. Algunos autores, como Román Gubern o Bill Blackbeard, han negado que cómic y “*images populaires* francesas del siglo XVIII o *auca*s valencianas” compartan una misma historia, bajo la pretensión de que todo intento de citar estos antecedentes del cómic “suele encubrir una mala conciencia cultural tratando de ennoblecer el origen histórico de los cómics” (Gubern, 1972: 13). Otros más recientes, como Roger Sabin, rendido ante la evidencia documental que desde los años 70 ha ido apareciendo, reconoce el parentesco que hay entre el cómic y las narraciones pictográficas que lo precedieron, citando algunas de ellas, aunque apenas como mera curiosidad y sin tratar en ningún momento de estudiar a fondo los elementos estilísticos comunes con el fin de averiguar el *por qué* y el *cómo* de las narraciones con imágenes.

Pocos académicos han dado la importancia que se merecen a estas narraciones con imágenes previas al cómic. Uno de ellos es Santiago García, quien en su estudio sobre *La Novela Gráfica*, recoge uno por uno los hitos fundamentales en la evolución del lenguaje narrativo pictográfico: los grabados de William Hogarth, los “cuentos en imágenes” del escritor y dibujante suizo Rodolphe Töpffer, los estudios fotográficos sobre el movimiento de Muybridge o las tiras cómicas de fines del XIX, analizando seriamente la influencia de todos ellos en la novela gráfica contemporánea (García, 2010). Para ello, García ha tenido en cuenta dos libros esenciales que, si bien fueron publicados en 1973 y 1990, hasta esta última década no han empezado a aparecer con cierta frecuencia en las referencias bibliográficas de los estudios teóricos sobre cómic. Se trata de los dos volúmenes de la *History of the Comic Strip* escrita por el historiador de origen británico David Kunzle, quien animado por Ernst Gombrich, cumplió el deseo de este último por “rastrear la evolución que lleva desde los relatos en imágenes de Hogarth hasta los de Töpffer” (Gombrich, 1959: 302). Kunzle llevó su rastreo mucho más lejos de lo que Gombrich hubiese podido imaginar, pues también nos descubre en su obra la rica tradición impresa de narraciones pictográficas que existía desde antes de Hogarth (primera mitad del siglo XVIII) y que comienza aproximadamente en torno a 1450. Narrar mediante la yuxtaposición de imágenes pictográficas es un acto que se remonta a la antigüedad griega, y si hemos de creer a Scott McCloud, quizá incluso sea posible encontrar narraciones de este tipo en el arte egipcio (McCloud, 1993: 14-15). Las narraciones gráficas con viñetas también fueron comunes, más tarde, en los manuscritos medievales y en algunos polípticos del Gótico, pero su gran esplendor tuvo lugar con la invención de la prensa; momento que toma Kunzle (y también nosotros en esta tesis doctoral) como punto de partida para su trabajo.

Algunos impresores descubrieron que, debido a su fácil comprensión, las narraciones con viñetas eran un gran vehículo para hacer circular ideas religiosas, políticas o propaganda de cualquier clase. La *tira narrativa*, precursora del cómic, se convirtió en uno de los productos más comunes de entre los muchos que salían de las imprentas y talleres de grabado (fig. I/3). Llegaron a ser enormemente populares, hasta el punto de que cuando tenía lugar un ajusticiamiento en plaza pública, los alrededores se llenaban de vendedores de tiras que abrían el apetito de los espectadores con narraciones de ejecuciones anteriores (las más célebres o sangrientas) o con relatos en viñetas sobre los motivos que habían llevado al reo a cometer el crimen, dando al comprador una útil lección moral sobre las cosas que no debía hacer para así mantener su cuello intacto (Kunzle, 1973: 157-196). Algunas de estas tiras incluso guardan un parecido sorprendente con el cómic actual. Por ejemplo, *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish-Plot*, de Francis Barlow (fig. I/4), no era una simple ilustración secuencial de un pasaje de un libro, caso de la tira holandesa de la fig. I/3, sino que se vendía en una hoja suelta, lo que le

acerca más al cómic que al libro ilustrado. No depende de una narración externa, sino de la misma interacción entre texto e imagen que se produce en el cómic: los textos de apoyo colaboran con las viñetas para explicar los pormenores de un complot contra la corona inglesa, e incluso hace uso de bocadillos para identificar a los personajes implicados y aclarar su papel en la conjura.

Los parecidos entre tira narrativa y cómic no son solo formales, pues también tienen que ver con el papel que ambos tipos de narraciones han cumplido tradicionalmente en su medio social; básicamente, el de transmitir ideas morales tópicas (Kunzle, 1973: 3), el de servir como medio propagandístico y el de proporcionar un sustituto a la literatura barata. Estas tres finalidades tan poco “artísticas” han sido recientemente objeto de parodia por parte de Chris Ware, perfecto representante de una nueva generación de autores de cómic que están empezando a adquirir una conciencia muy clara de la existencia de estos “comics anteriores al cómic” y de lo muy similares que eran el oficio del grabador y el oficio de dibujante de cómics en cadena (fig. I/5). De ellos se esperaba lo mismo: proporcionar al lector un entretenimiento asequible y fácilmente olvidable, que aderezado con imágenes pudiera leerse rápidamente, y que en la medida de lo posible no cuestionara demasiado la ideología dominante.

¿Qué interés tiene entonces estudiar la narración pictográfica? En primer lugar, es indudable que en cualquier época histórica podemos encontrar excepciones a este desolador panorama que acabamos de describir. Aunque de contenido moral, las estampas secuenciales de Hogarth afrontan el problema de la prostitución de forma nada maniquea y haciendo gala de un progresismo social muy poco común en su época. A pesar de ser pura propaganda, los naipes “secuenciales” que se fabricaban en la Inglaterra del Barroco constituyen una de las primeras formas de narración no lineal y aleatoria. Si bien Töpffer nunca consideró que sus “cuentos en imágenes” fueran literatura de altos vuelos, su obra anticipa en más de cincuenta años los movimientos surrealista y dadaísta.

Gracias a excepciones como éstas, la narración pictográfica guarda un indudable interés artístico; interés que muy recientemente está siendo reivindicado en obras como la *ACME Novelty Library* de Chris Ware, *Wilson y Ice Haven* de Daniel Clowes, el *Génesis Ilustrado* de Robert Crumb, *Klezmer* de Joann Sfar o *Lost Girls* de Alan Moore y Melinda Gebbie, que aparte de ser puntas de lanza de un cómic de calidad que no tiene miedo de ser comparado con el “gran arte”, hacen uso de recursos estilísticos y modos narrativos propios de la tira narrativa renacentista y del barroco, de las estampas secuenciales de William Hogarth, de los “cuentos en imágenes” de Töpffer o de antiguos formatos de cómic, como la página dominical o la tira diaria, que eran considerados de “usar y tirar”.

Esta nueva tendencia creadora en el cómic, en lugar de echar la vista atrás hacia su pasado con fines nostálgicos, lo hace con el fin de buscar en él recursos que, después de mucho tiempo en desuso,

puedan ser reutilizados para revitalizar el “lenguaje” del cómic. Podríamos decir que el pasado del cómic es su futuro, y esto es algo que, gracias a Kunzle, están empezando a tener en cuenta algunos académicos como el ya citado Santiago García, Thierry Smolderen (Smolderen, 2009) o David Carrier (Carrier, 2000), en cuyos estudios se identifica al cómic como el más reciente escalón evolutivo dentro de una larga tradición de narraciones pictográficas; visión que compartimos también aquí en esta tesis doctoral.

Considerar el cómic como un tipo más de narración pictográfica (pero no la única posible) tiene sus ventajas: al situarlo en su debido contexto, el cómic se nos revela como una especie narrativa muy diferente a la literatura o al cine; no solo porque sus mecanismos narrativos sean distintos, sino porque implica una forma de representar el tiempo y el espacio totalmente diferente. La diferencia esencial entre la narración secuencial tradicional (literatura, cine, teatro) y la narración pictográfica, estriba en que la primera es lineal y la segunda no. Cuando leemos un libro o vemos una película seguimos una secuencia de palabras o de planos. Estos expresan unidades de tiempo que se suceden, a veces cronológicamente, otras veces saltando en la línea temporal, pero sin permitirnos nunca volver atrás. Cierto es que podemos volver al comienzo de un capítulo cuando queramos o retroceder pistas en un DVD, pero después de hacerlo tendremos que retomar irremediablemente la secuencia. Al leer una novela o al ver una película no podemos “estar” en dos puntos temporales al mismo tiempo.

Las narraciones pictográficas, desde las tiras narrativas del Renacimiento hasta el cómic de hoy en día, presentan un concepto totalmente distinto del tiempo, similar al que el filósofo Boecio atribuyó a Dios en *Consolatio philosophiae*, quien posee la capacidad de ver pasado y futuro de forma simultánea en un “eterno presente” (Boecio, c. 524: 316). Esta misma “secuencia temporal simultánea” que sirve de base teórica para *El Aleph* de Borges es una realidad en las narraciones pictográficas y, entre ellas, en el cómic. Sus implicaciones estéticas y filosóficas son bien distintas a las que encierra nuestra manera “habitual” de ver el tiempo, es decir, nuestra tendencia a considerarlo un flujo lineal constante en un solo sentido y dirección. Cuando vemos una película, como decíamos, lo que ha ocurrido en escenas anteriores depende en buena medida de nuestra memoria: el pasado está siempre ausente de la imagen. En las narraciones pictográficas, en cambio, la representación del tiempo presenta un aspecto como el de la fig. I/6.

Este “micro-cómic” es, en realidad, una condensadísima adaptación de la película *Historias de Tokio / Tôkiô Monogatari* (1953) de Yasujiro Ozu, cuyo argumento gira en torno a una pareja de ancianos que viaja a Tokio para hacer una visita a sus hijos. Su viaje resulta francamente decepcionante. Al llegar a Tokio se dan cuenta de que sus hijos no están dispuestos a darles la atención que necesitan;

los lazos emocionales que había entre ellos se han roto irremediablemente por culpa de la distancia. Poco después de regresar al pueblo, muere la esposa y el anciano se queda solo, esperando quizá poder acercarse mejor a sus hijos durante el entierro. En la cubierta que dibujó Chris Ware para promocionar varias proyecciones de Ozu en el *Silent Movie Theatre* del bulevar Fairfax en Los Ángeles, seleccionó tres imágenes para resumir esta película: el padre y la madre juntos en su casa, antes del viaje; una vía férrea, como forma de representar el viaje con la típica “imagen vacía” que en el cómic japonés se suele utilizar para expresar el paso del tiempo; y, por último, una imagen idéntica a la primera en la que ya solo vemos al padre, después del viaje. Por supuesto, atrás se han quedado numerosos aspectos del guión de Ozu. Ware los ha sacrificado para poder centrarse mejor en los temas principales de *Historias de Tokio* (y por extensión, de toda la obra de Ozu), estos son: la memoria, el paso del tiempo y la ausencia.

Y sin embargo, los tres quedan expresados sobre el papel de un modo muy distinto a como aparecen en la pantalla. En la película de Ozu, la memoria del padre coincide con la del espectador: al fallecer, su esposa ya no aparece más; tanto él como el espectador han de confiar en el recuerdo para invocar su imagen. El paso del tiempo es inexorable dentro de una sala de cine, pues ni siquiera podemos rebobinar el proyector: los momentos vividos ya nunca volverán. La ausencia es la esencia del cine: no solo en esta película de Ozu, sino en todo el cine como especie narrativa. Lo mismo podríamos decir de la novela: la relación entre una escena y la anterior es siempre una relación *in absentia*; no podemos leer al mismo tiempo dos párrafos y, con excepción de ciertas películas experimentales como *The Pillow Book* (1996) de Peter Greenaway, donde hay recuerdos que aparecen superpuestos al presente en algunas escenas, tampoco en el cine es habitual la simultaneidad temporal.

Sin embargo, en las narraciones pictográficas, todas las unidades temporales están presentes al mismo tiempo sobre la página. Cuando estamos “leyendo” una viñeta no podemos ocultar la presencia de la viñeta anterior o posterior, ni tampoco la de las viñetas que la rodean. En el cómic, somos perfectamente conscientes, en cada momento, de lo que habrá de venir; o al menos de lo que habrá de venir dentro de la página. Si un autor de cómic quiere provocar la sorpresa del lector tendrá que obligarle a pasar la página: siempre se reservan las páginas pares para los acontecimientos imprevistos, pues de otra manera, el lector podrá ver dicho acontecimiento por el rabillo del ojo. Es por eso que la “adaptación” que hace Ware de *Historias de Tokio* impone en el lector un concepto del tiempo muy diferente al de Ozu, pues le obliga a contemplar la tragedia de los ancianos con un solo golpe de vista y a tener presente de forma constante el peso de la ausencia de la madre. En la película de Ozu, tanto el espectador como el anciano pueden olvidarse brevemente de la ausencia que les acosa, entregándose a algún entretenimiento espontáneo, como lo es para el anciano la nueva visita de sus hijos. Por el

contrario, en la tira de Ware no hay escapatoria posible a ese “eterno presente”: el lector no deja de ser consciente ni por un solo momento de que *antes* vivía la madre y *después* ha dejado de existir. Si el cine y la literatura son, como decíamos, artes de la ausencia; el cómic y las narraciones pictográficas son artes en las que la presencia nos recuerda constantemente lo que hemos perdido.

Esta naturaleza dual de las narraciones pictográficas (secuencial y no secuencial, narrativa y pictórica, lineal y no lineal) es lo que separa al cómic del cine y la literatura, y es precisamente el motivo por el cual hemos evitado conscientemente el uso del término “arte secuencial”, acuñado hace veinticinco años por Will Eisner en un intento de dignificar el cómic. Creemos que dicho término es un tanto confuso, pues no hace referencia a la cualidad pictórica y no lineal del cómic, al tiempo que resulta demasiado general y abstracto, pues nada nos impide incluir bajo la rúbrica de “arte secuencial” otros artes como el cine, objetos artísticos como los *vía crucis* o los retablos, e incluso ciertos fenómenos de secuencialidad en fotografía (Bartual, 2008). Hemos preferido, por lo tanto, el término “narraciones pictográficas”, pues creemos que describe con mayor precisión el fenómeno que estamos estudiando: por un lado, lleva implícito el concepto de secuencialidad, ya que cualquier narración ha de ser secuencial por fuerza; por otro, limita el objeto de estudio a aquellas narraciones con imágenes que han sido elaboradas manualmente y no mediante un aparato fotográfico.

El término “narración pictográfica” nos remite, por tanto, a esta naturaleza dual de la que hablamos: es un arte compuesto por imágenes pictóricas que, además, están secuenciadas; lo cual provoca que su estudio haya de ser forzosamente multidisciplinar, pues en él ha de combinarse el análisis de los mecanismos narrativos (es decir, cómo funciona en el tiempo) con el análisis de la significación pictórica (cómo funciona en el espacio).

¿Cuáles son, entonces, las herramientas teóricas más adecuadas para emprender este estudio? Apenas se ha llegado todavía a un consenso en este respecto. Esto se debe, fundamentalmente, a dos razones. La primera de ellas tiene que ver con el hecho de que, si exceptuamos algunas universidades estadounidenses que están empezando a abrir departamentos de cómic, su estudio ha surgido hasta ahora desde departamentos más o menos afines como el de Teoría de Literatura y Literatura Comparada (Jan Baetens, en la Universidad Católica de Lovaina), el de Cine y Comunicación Audiovisual (Phillipe Marion, en Lovaina la Nueva), el de Historia del Arte (David Kunzle, en la Universidad de California Los Ángeles), Ciencias de la Comunicación (Manuel Barrero, en la Universidad de Sevilla) o incluso el de Francés (Antonio Altarriba, en la Universidad del País Vasco). La segunda tiene que ver, una vez más, con la naturaleza dual del cómic. Aunque a lo largo de esta tesis veremos ejemplos que demuestran la posibilidad de un cómic no narrativo, la inmensa mayoría de los comics sí lo son y, en tanto que

narrativos, prima la parte secuencial de su naturaleza. Cualquier disciplina basada en el análisis lineal del discurso es aplicable a las secuencias narrativas pictográficas: retórica, teoría de la comunicación, lingüística, etc. Sin embargo, no podemos olvidar la dimensión pictórica del cómic, es decir, el hecho de que cada página la percibamos no solo como una cadena de viñetas y de secuencias, sino también como un todo. Es por ello que las disciplinas que tratan el discurso visual pueden aportar tanto o más como las que abordan el discurso escrito u oral; la semiótica y algunas teorías sobre la percepción visual como la *Gestalt* o el constructivismo son, en nuestra opinión, de especial utilidad en este sentido.

Pierre Fresnault-Deruelle<sup>3</sup>, uno de los primeros autores que promovieron el interés por el cómic en las universidades europeas, resumió del siguiente modo las diferentes fases por las que ha pasado su estudio teórico (Groensteen, 1999: 2).

La era arqueológica de los 60, en la que autores nostálgicos exhumaban lecturas de su infancia (Lacassin, 1971)

La era sociohistórica y filosófica de los 70, en la que los autores se ocuparon de identificar las diferentes variantes de los textos y de reconstituir sus relaciones, etc. (Le Gallo y Couperie, 1967; Kunzle, 1973)

La era estructuralista (Fresnault-Deruelle, 1972, 1977; Gubern, 1972)

La era semiótica y psicoanalítica (Rey, 1978; Apostolidès, 1984; Tisseron, 1985, 1987)

Desde entonces, el estudio del cómic ha recobrado nuevo vigor con la publicación de *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993) de Scott McCloud, obra teórica pionera, que en lugar de hacer uso únicamente de la palabra escrita para explicar cómo funciona un cómic, lo hace a través del propio “lenguaje” de los comics, es decir, mediante viñetas y bocadillos, mediante la secuencia y la composición de página (fig. I/7), consiguiendo de este modo que la demostración de su discurso se encuentre contenida *dentro* del mismo discurso (McCloud, 1993). Aunque este libro de McCloud, así como su continuación *Reinventing Comics* (2000), carece del bagaje conceptual de otros estudios

---

3 En un manuscrito enviado por Deruelle a Groensteen y que fue publicado en su forma definitiva bajo el título de “Semiotic Approaches to Figurative Narration”, en Sebeok, T. A. y Umiker-Sebeok, J. directores, *The Semiotic Web 1989*, Berlín, Mouton de Gruyter, 1990.



teóricos, nos valdremos con cierta frecuencia de sus demostraciones prácticas por lo extremadamente clarificadoras que resultan.

Creemos, sin embargo, que la corriente teórica más interesante surgida en los últimos años es la que Thierry Groensteen denomina “neo-semiótica”; corriente a la que él mismo se adscribe (Groensteen, 1999: 2) y en la que podríamos incluir obras clave como *Traces en Cases* (1993) de Philipe Marion y *Lire la Bande Dessinée* (1998) de Benôit Peeters, a las que haremos referencia en numerosas ocasiones. Groensteen entiende por “neo-semiótica” una corriente crítica que, a pesar de hacer uso de las herramientas semiótico-lingüísticas que ya utilizaron autores como Umberto Eco (1964), Alain Rey (1978) o Jean-Marie Apostolidès (1984), tiene muy en cuenta los límites de dichas herramientas, advirtiéndonos que:

- 1) El cómic no es un “mixto híbrido de dos medios *nobles*: la literatura y el cine” (Marion, 1993: 4). Si aplicamos de forma indiscriminada y sistemática herramientas semiótico-lingüísticas diseñadas para el estudio de esas dos disciplinas correremos el riesgo de reducir al cómic a una “suerte de infra-literatura [...] o de *película de los pobres*” (Marion, 1993: 5)
- 2) De por sí, cualquier herramienta de origen lingüístico ha de ser usada con precaución, ya que si bien podemos aplicarlas a las lenguas naturales, el cómic, igual que cualquier otro discurso visual, no es exactamente un “lenguaje”.

Groensteen señala que uno de los errores clásicos de los antiguos estudios semióticos residía en que intentaban descomponer los elementos constitutivos del cómic en unidades de significado elementales (Groensteen, 1999: 3). Esta búsqueda inútil de unidades mínimas de significado es consecuencia de asumir que el cómic y las narraciones pictográficas, como narraciones que son, han de comportarse de forma semejante al lenguaje oral o escrito. Muy al contrario, cuando decimos que los cómics son un “lenguaje” (Eisner, 1985: 7), siempre debemos usar esta palabra en el sentido más amplio del término, el mismo que utilizamos cuando nos referimos al “lenguaje de signos”, al “lenguaje musical” o al de las señales de tráfico. Al contrario que el lenguaje escrito, los códigos de estos “lenguajes” tienden a la iconicidad (aunque su base sea también arbitraria, claro está) y, por lo tanto, no comparten todas sus características.

Christian Metz advertía también este hecho al analizar el “lenguaje” del cine en *Essais sur la signification au cinéma* (1968), afirmando que “aunque hay lenguaje dentro de una película, ni el discurso visual ni el filmico son lenguajes en sí mismos” (Metz, 59: 1968). Lo mismo se puede decir de

las narraciones pictográficas, pues incumplen las mismas características lingüísticas que las películas; a saber:

**a) *No hay unidades mínimas de significado.***

Es evidente que las secuencias, en el cine y en las narraciones pictográficas, tienen una naturaleza “gramatical”<sup>4</sup>, al menos en el sentido de que operan ordenando y combinando piezas de orden inferior a las que llamamos planos, en el cine, y viñetas, en la narración pictográfica. Si la secuencia (y la página, en las narraciones pictográficas) es una suerte de estructura combinatoria, sería tentador asimilar la viñeta a la categoría de palabra, es decir, considerarla una unidad mínima de significado léxico por analogía con el lenguaje verbal. Siguiendo esta línea de razonamiento, sería tentador así mismo considerar la viñeta como una unidad puramente extensional (por utilizar un término común en filosofía del lenguaje) igual que puede serlo una palabra o “los seres, estados, procesos y acciones” en un texto narrativo (Albaladejo, 1990: 309), mientras que la secuencia sería una unidad intensional, pues supone una “transformación de estructura de conjunto referencial en macroestructura textual narrativa” (Albaladejo, 1990: 309). Sin embargo, la viñeta posee, al igual que la secuencia, una *estructura interna*: no es una unidad de significado puramente referencial. Cada viñeta está compuesta de unidades de significado inferiores a ella, como pueden ser las figuras humanas, los objetos, el trazo, las manchas de color; así como también posee dispositivos dirigidos a articular la estructura de dichos signos: el encuadre, la composición, la perspectiva, etc. La viñeta nunca podrá ser una unidad mínima de significado o una unidad meramente extensional que remita inequívocamente a un referente. La viñeta, como la secuencia, es también *estructura*.

Roland Barthes hizo constar algo semejante acerca de la imagen publicitaria en *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces*. En un anuncio es posible encontrar unidades de significado discretas o discontinuas, pues de lo contrario no podríamos hablar de semiótica de la imagen. Algunas de estas unidades son, por ejemplo, el propio objeto fotografiado, un color, una textura, un rótulo con un eslogan, etc. Sin embargo, todas estas unidades se componen a su vez de unidades menores, las cuales a veces podemos identificar y otras veces no. Por ejemplo, en un cartel publicitario de la marca de pasta *Panzani*, Barthes aísla varios semas o unidades de significado: el color rojo de unos tomates, el amarillo y el verde de unos pimientos. Al

---

<sup>4</sup> Entrecomillamos también el adjetivo “gramatical” por el mismo motivo que la palabra “lenguaje”. Un discurso visual no puede tener una gramática formal per se, ya que no existe ninguna regla sobre la forma en que pueden ser combinados los planos o las viñetas (ver más adelante el punto c, acerca de la ausencia de agramaticalidad).

yuxtaponer los tomates con los pimientos se obtiene como resultado los colores de la bandera italiana, evocando el significado de “tradición”, “alimentación mediterránea” o simplemente “italianidad”. Pero, para Barthes, nada impide que otro lector, al analizar esos mismos tomates y pimientos, pueda aislar otros semas diferentes; tal vez no basados en su color, sino en sus formas o posiciones (Barthes, 1982: 42).

En resumen, aunque es posible localizar unidades de significado discretas en una fotografía, una pintura o un cómic, nunca podremos tener la seguridad de estar aislando todas las unidades posibles. A la hora de analizar un cómic, es posible identificar unidades de significado discretas, como la viñeta, la secuencia o la página, pero no podemos olvidar nunca que cada una de estas unidades está siempre compuesta por una multitud de signos de orden menor, algunos de ellos difícilmente aislables; ¿dónde acaba y dónde empieza un trazo?, podríamos preguntarnos.

El color, la forma pura sin trazo, es quizá lo más parecido que podemos encontrar a una unidad mínima de significado en la imagen. Sin embargo, un color tomado de forma discreta no funciona de la misma manera que un fonema. Una diferencia obvia entre el “lenguaje” visual y el natural estriba en que, si oímos la palabra “azul” pronunciada por un hablante que sesea entenderemos el mismo concepto, la misma imagen, que cuando la escuchamos pronunciada con el fonema /θ/. Por el contrario, en un cielo pintado por Van Gogh, distinguiremos perfectamente las diferentes tonalidades de azul en cada pincelada, las cuales no serán en ningún caso las mismas que cuando contemplamos un azul uniforme de Malevich, o las grisáceas gradaciones de azul en un cielo de Turner. Un fonema es un concepto abstracto, un color no.

Es por esto que, en las narraciones pictográficas, al igual que ocurre en el cine, en la pintura o en la fotografía, no se puede hablar de primera articulación ni de segunda articulación. Aunque podemos encontrar oposiciones y contrastes entre signos discretos, al no haber unidades mínimas en términos abstractos, cualquier equivalencia del tipo color=fonema, viñeta=palabra, es totalmente errónea. En los discursos visuales la unidad mínima nunca podrá tener un carácter absoluto.

**b) *La distancia entre significante y significado es muy pequeña.***

La relación entre el significante pictográfico y su significado es, en primer lugar, icónica, independientemente de las asociaciones arbitrarias a las que el signo visual pueda dar lugar en un determinado contexto cultural. Por supuesto, las narraciones pictográficas, dependiendo de su

género narrativo, podrán estar sometidas a una mayor menor codificación arbitraria. En un cómic de serie negra, los sombreros y los zapatos de tacón alto tienen, igual que en el cine y la literatura, una relación arbitraria con su significado: son la marca del detective y de la mujer fatal. En las tiras narrativas sobre prostitutas y lascivos que fueron tan populares en Italia e Inglaterra durante los siglos XVII y XVIII, cuando una mujer aparece semi-descalza o desprendiéndose de un zapato es identificada inequívocamente como una mujer de la calle<sup>5</sup>.

A pesar de esto, los significados arbitrarios son siempre secundarios; no porque su importancia sea menor, sino porque para que el lector pueda captarlos tendrá que aprehender en primer lugar el significado primario, es decir, identificar al objeto como lo que es. No podemos olvidar que el dibujo de un sombrero, ante todo, significa “un sombrero”; y el del zapato, “un zapato”. Decimos que la distancia entre significante y significado es muy “pequeña” (aunque algo mayor que en la fotografía) porque, al margen de códigos de género muy particulares, no es la arbitrariedad sino el parecido físico, es decir, la iconicidad, lo que media entre significante y significado.

*c) No existe la “agramaticalidad”.*

Sin lugar a dudas, podemos decir que “María es comer un bocadillo” es una frase agramatical en castellano. El verbo “ser” es un verbo copulativo y hace esperar que a continuación aparezca un sintagma nominal o adjetival. Por esa razón, el sintagma verbal “comer un bocadillo” es gramaticalmente (y semánticamente) incompatible en esta secuencia de palabras. ¿Qué ocurre, sin embargo, con una secuencia de viñetas como la de la fig. I/8? ¿Podemos decir también que es agramatical?

Ciertamente, su significado nos podrá resultar elusivo o, incluso, incoherente, pero no sería correcto afirmar que estas cuatro viñetas violan reglas secuenciales inherentes al sistema semiótico del cómic. Tal vez el autor esté manejando códigos muy poco habituales a la hora de yuxtaponer la viñetas, o simplemente, puede que tenga la intención de jugar con el lector, usando el azar para obligarle a hacer una lectura creativa. Dependiendo del caso, el significado dependerá de los conocimientos del lector o de su disposición a entrar o no en dicho juego. Puesto que en el arte secuencial, al contrario que en las lenguas naturales, la arbitrariedad

---

<sup>5</sup> Dato aportado por David Kunzle en conversación privada (Octubre 2009, Los Ángeles, California). Este símbolo arbitrario lo toman los grabadores de la pintura flamenca, donde un pie de mujer descalzo es signo inequívoco de lascivia; especialmente si la mujer es representada en el acto de descalzarse.

gramatical es muy relativa, no es posible desdeñar sin más, secuencias como ésta; secuencias que tal vez no tengan sentido desde el punto de vista narrativo, pero que pueden encontrar una razón de ser en el plano metafórico.

Estos tres puntos que acabamos de enumerar marcan los límites del enfoque semiótico-lingüístico aplicado a las narraciones pictográficas y, por lo tanto, los tendremos muy presentes a lo largo de este trabajo.

Nuestro objetivo no es otro que el de elaborar una suerte de Poética de los relatos con viñetas; en otras palabras, desarrollar un marco teórico que permita explicar cómo se articulan las narraciones pictográficas, cuáles son “las pautas creadoras de significado que vienen dadas por la *poiesis*, actividad que fundamenta el significado” (Rodríguez Pequeño y Rodríguez Pequeño, 2001: 83). A las limitaciones teóricas que hemos mencionado antes, hay que sumar una limitación de origen práctico: la eficacia de cualquier sistema teórico depende, en buena medida, del corpus elegido para desarrollarlo; y en los estudios teóricos sobre el cómic suele haber, en lo que respecta al corpus, una cierta tendencia a “barrer para casa”.

Los teóricos estadounidenses muestran una marcada preferencia por el cómic estadounidense. Casi la totalidad de autores de cómic que Scott McCloud cita en *Understanding Comics* son angloparlantes, con la excepción de algunos japoneses y los inevitables nombres de Hogarth, Töpffer y Hergé. En cuanto a la escuela crítica franco-belga, la predisposición hacia lo propio no resulta menos evidente. En la lista de créditos de las viñetas utilizadas en *Traces en Cases*, Philippe Marion no incluye a ningún autor inglés o estadounidense; todos los ejemplos se han extraído de obras editadas originalmente en lengua francesa, con la excepción de algún título italiano, como *Tango* de Hugo Pratt; lo mismo podemos decir de *Système de la Bande Dessinée* de Thierry Groensteen o de *Lire la Bande Dessinée* de Benoît Peeters.

En el caso de Marion, las limitaciones geográficas de su corpus se deben en buena medida a que concibe el cómic como una suerte de literatura amanuense moderna, y el cómic franco-belga, en efecto, está más cerca de ese ideal artesanal que el angloparlante o el japonés. Sin embargo, ¿son las ideas preconcebidas que tenemos sobre el cómic las que nos obligan a elegir un corpus determinado? ¿O es, por el contrario, un corpus seleccionado de antemano el que conduce a unas determinadas ideas teóricas? Ésta es una cuestión difícil de dilucidar, pero sea cual sea la respuesta, es evidente que cuanto

más variado sea el corpus, tanto geográfica como temporalmente, mejor preparados estaremos para explicar determinados fenómenos teóricos.

Por ejemplo, supongamos que tenemos dos viñetas; una de ellas muestra a una mujer embarazada y la otra a la misma mujer con un bebé en las manos. Al verlas juntas no tendremos ninguna dificultad en comprender que ha habido una elipsis temporal entre una viñeta y otra, y que la mujer ha dado a luz. Si utilizamos esta pequeña secuencia para intentar explicar cómo funcionan las relaciones de causalidad en el cómic, la explicación que podremos dar será muy pobre. En el cine y en otros comics, hemos visto imágenes parecidas con tanta frecuencia que nos resulta natural ver la relación lógica que hay entre ambas viñetas; el enunciado “la mujer tiene un bebé *porque* estaba embarazada y ha dado a luz” casi no necesita explicación.

Si queremos analizar los recursos con los que cuenta el artista de narraciones pictográficas para establecer una relación causal entre dos imágenes, tendremos que valernos de una secuencia en la que la causalidad esté más “enrarecida” y el sentido de la elipsis sea menos evidente. Por esa razón, cuando llegue el momento de tratar el tema de la causalidad recurriremos a las estampas secuenciales de William Hogarth, en las que un pie asomando insistentemente bajo un vestido puede significar lascivia y una máscara abandonada en una mesilla puede revelarnos una infidelidad, datos que el lector usará para entender el paso de una imagen a otra. La primera vez que “leemos” *A Harlot's Progress* nos puede parecer que no tiene sentido el paso de la segunda estampa a la tercera (fig. I/9), pero si sopesamos los datos anteriores, nos daremos cuenta de que la protagonista es una prostituta; su amante descubre que le engaña con otro al reparar en que la noche anterior ha estado en una mascarada, y la echa de casa obligándola a refugiarse en el cuchitril de la tercera estampa. Al estudiar formas excepcionales de causalidad como ésta no solo podremos entender mejor cómo funcionan secuencias más ordinarias como la de la mujer embarazada, sino que podremos hacernos también una idea más completa de las complejidades de la narración visual.

Una perspectiva diacrónica lo más amplia posible, abarcando desde las tiras narrativas de mediados del siglo XV hasta el cómic actual, nos permitirá también explicar por qué los autores de comics hacen uso de unos recursos y no de otros. ¿Por qué es relativamente raro que los textos aparezcan fuera de las viñetas? ¿A qué obedece que las palabras casi nunca estén escritas con caracteres tipográficos? Son éstas algunas de las preguntas a las que trataremos de dar respuesta a lo largo de estas páginas. Creemos que la eficacia de un sistema semiótico depende en buena medida de que venga acompañado de una perspectiva histórica apropiada. El desarrollo de recursos formales y la aparición de

nuevas estructuras narrativas guardan una estrecha relación con los cambios de nuestras necesidades expresivas, ligados a su vez a los cambios ideológicos, tecnológicos y sociales.

Por ejemplo, hasta mediados del siglo XIX era extremadamente raro que se intentase representar el movimiento mediante una secuencia de viñetas. Los primeros intentos modernos (Töpffer) tuvieron lugar después de que Niepce inventara la imagen fotográfica en 1816 y se multiplicaron a partir de 1878 (A. B. Frost, Emil Reinicke), gracias a los exactos estudios fotográficos del movimiento animal que realizó Muybridge (fig. I/10). De este modo, los dibujantes pudieron disponer de referencias visuales que les permitían saber, por ejemplo, qué postura exacta debían tener en cada viñeta las patas de un caballo cuando corre (fig. I/11) (Kunzle, 1990: 348-351). La secuencia en movimiento no es el único recurso formal que tiene su origen en un cambio tecnológico, ocurre lo mismo con la presencia de texto manuscrito dentro de los bocadillos o el hecho de que las imágenes estén enmarcadas en viñetas, como veremos en su debido momento.

Otros recursos, en cambio, no han dependido tanto de la innovación tecnológica como de una tradición interpretativa. Si al ver dos viñetas, una al lado de otra, entendemos por lo general que la primera *ocurre* antes que la segunda, es porque estamos acostumbrados a interpretar la escritura como una cadena de palabras que, al leerlas, “ocurren” oralmente en el mismo orden. Esta tradición de equivalencia cronológica entre la secuencia de imágenes y la secuencia de palabras se remonta a las narraciones gráficas de los manuscritos, continúa en los polípticos medievales, y se prolonga en la tira narrativa y la stampa secuencial antes de llegar al cómic. Mediante el estudio de esta tradición, podremos entender el significado del recurso; y lo que es más, la tradición nos permitirá también entender por qué se han producido variaciones con respecto al significado habitual de este recurso. Un ejemplo: la secuencia alternante. Cuando una secuencia de viñetas representa a dos personajes que realizan acciones diferentes, alternándose el uno con el otro, solemos interpretar que estas acciones, tomadas por parejas, están teniendo lugar al mismo tiempo, y no una después de la otra. Esto no se debe a una inferencia lógica, pues ¿existe acaso en la fig. I/12 algún dato que nos impida considerar que las acciones del niño ocurren *justo después* de cada frase pronunciada en la sala de estar? ¿Por qué interpretamos entonces que estas dos escenas son simultáneas? Lo hacemos así por costumbre, una costumbre que nació en 1747, año en el que se publicó *Industry and Idleness* (1747), una secuencia de estampas de William Hogarth en la que se narraba de manera alternante la vida de dos personajes, transgrediendo así la interpretación tradicional de la secuencia como sucesión cronológica pura. Esta nueva costumbre de la alternancia y de interpretarla como simultaneidad siguió utilizándose en tiras narrativas y en los primeros cómics, para ser utilizada luego en algunas de las primeras películas mudas (*El gran asalto al tren*, 1898) hasta alcanzar su expresión máxima en *El Padrino* (1972)

Es posible explicar cualquier recurso expresivo tanto en función de la dinámica histórica de los cambios tecnológicos, como por una dinámica histórica de tradición-transgresión; debido a eso nos parece que un enfoque diacrónico será siempre enriquecedor. Para seleccionar nuestro corpus de narraciones pictográficas anteriores al cómic hemos contado con los libros de David Kunzle, *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825* (1973) y *The History of the Comic Strip: The Nineteenth Century* (1990), así como al asesoramiento personal del Dr. Kunzle gracias a una estancia de tres meses en la Universidad de California Los Ángeles. Hemos completado esta selección con tiras narrativas encontradas en los fondos digitales de bibliotecas, archivos y museos europeos (Biblioteca Nacional Española, Archivo Municipal de Castellón, Bibliothèque Nationale de France, Biblioteca Nacional Holandesa en La Haya, Biblioteca Universitaria de Heidelberg, el British Museum de Londres, etc.), artículos sobre propaganda protestante, y a partir del siglo XIX, en las versiones digitales de revistas cómicas y satíricas como el *Fliegende Blätter*, *Punch* o *Life*.

Los dos siguientes capítulos de este trabajo forman un núcleo cuyo enfoque es netamente histórico. A lo largo del segundo y tercer capítulo iremos introduciendo, sin profundizar todavía en ellos, algunos conceptos teóricos básicos en nuestro trabajo, como por ejemplo, la *secuencia relato*, la *secuencia mimética* o la *secuencia interna*, interesándonos de momento en la génesis histórica de cada uno de estos recursos y el uso que se le ha dado en cada momento del tiempo. Prestaremos una especial atención al papel que han jugado los diferentes formatos de publicación en el modo de contar historias con imágenes, pues existe una relación muy clara entre las características del público receptor, las expectativas comerciales de cada formato narrativo y los recursos formales empleados para narrar dichas historias.

Nuestra meta no es escribir una *historia de las narraciones pictográficas*, por supuesto, ni tampoco abarcar de la manera más completa posible la inmensa variedad de narraciones con viñetas que ha habido en cada periodo histórico. En el tintero se quedan nombres como Rubens y su narración con estampas sobre la *Vida de María de Médicis*, la tradición de tira narrativa rusa, los aspectos narrativos de los *Caprichos* y los *Desastres de la Guerra* de Goya, las tiras cómicas de Cham, la efervescencia transgresora de la revista *La Codorniz*, etc. Las limitaciones de espacio y nuestro objetivo teórico nos obligan a ello; sin embargo, en este esbozo teórico recorreremos los hitos históricos más importantes en cuanto que señalan puntos de inflexión en la evolución formal de su “lenguaje”: el movimiento de la *Danza de Campesinos* de Hans Sebald Beham, las tiras de propaganda luterana, William Hogarth y el nacimiento de la caricatura, Rodolphe Töpffer y la aparición de la primera narración pictográfica con la extensión de un libro, la tira y el cómic “mudo” de las revistas *Fliegende Blätter* y *Chat Noir*, el *Yellow*



*Kid* y la aparición del modo dramático en el cómic, *Watchmen* y la macroestructura formalista, Chris Ware y las estructuras no lineales de página, etc.

Esta primera parte de la tesis doctoral nos servirá para esbozar una imagen general de la evolución que desde mediados del siglo XV, con la invención de la imprenta, y hasta ahora ha sufrido el “lenguaje” de las narraciones pictográficas. En la segunda parte, que abarca desde el capítulo cuarto al octavo, analizaremos a fondo y enmarcados en su apartado teórico correspondiente, los recursos expresivos que hemos ido desgranando cronológicamente en la primera parte y otros derivados de estos que irán surgiendo. El capítulo cuarto consiste en un resumen teórico introductorio en el que se ofrecen definiciones esquemáticas de los conceptos centrales de nuestro análisis: se trata de un capítulo de referencia al que el lector podrá volver en cualquier momento para guiarse a lo largo de la parte teórica.

En los siguientes capítulos abordaremos los tres niveles de análisis o unidades discretas de significado que es posible establecer en una narración pictográfica: la viñeta, la secuencia y la página. En primer lugar, hablaremos de la secuencia, ya que éste es el concepto central de toda narración, pictográfica o no, ya que toda secuencia consiste, básicamente, en la articulación de un *antes* y un *después*, de una cadena de relaciones causales y de un espacio: por muy fragmentados que estén tiempo, causalidad y espacio en una narración, incluso esta fragmentación sólo puede producirse mediante una secuencia. En el capítulo quinto, por tanto, trataremos de establecer una tipología básica de secuencias y de describir el funcionamiento del proceso articulatorio general de la secuencia. El objetivo de este capítulo es analizar cómo llega el lector a comprender el sentido que encierran las yuxtaposiciones de imágenes, el paso de una imagen a otra. Para ello nos valdremos de la explicación que da la teoría constructivista acerca de los procesos perceptivos que intervienen en la comprensión de conjuntos de imágenes, así como también recurriremos a un interesante concepto introducido por Scott McCloud: la *clausura*, es decir, la operación mental que hace el lector para imaginar lo que ocurre en el espacio en blanco que media entre viñeta y viñeta. Esta operación, como propondremos en el capítulo quinto, tiene una naturaleza fundamentalmente sinecdótica (aunque, en ocasiones, también puede ser metafórica) ya que el lector percibe cada viñeta como “la parte de un todo”, es decir, un fragmento de un espacio, un instante de un continuo temporal o un eslabón de una cadena causal. Tras discutir las generalidades teóricas de la secuencia, pasaremos en el capítulo sexto a examinar casos concretos de diferentes modos de articular el espacio, el tiempo y la causalidad a través de una secuencia de imágenes.

Pese a que Will Eisner tratara de volver a bautizar al cómic y a las narraciones pictográficas con el nombre de “arte secuencial” (Eisner, 1985), la articulación de imágenes en cadena, por muy importante que sea, es solo uno de los procesos de significación que hemos de tratar. El capítulo séptimo

estará dedicado a la viñeta y al análisis de su contenido, lo cual nos permitirá abordar un aspecto de las narraciones pictográficas especialmente significativo: las relaciones entre texto e imagen. Analizaremos las posibilidades combinatorias de ambos elementos, basándonos y ampliando las clásicas categorías de *relevo* y *anclaje* introducidas por Barthes (1964); examinaremos las propiedades gráficas del texto con ayuda del ya clásico *Traces in Cases* de Marion, uno de los pocos textos que han tratado la problemática presencia del trazo manuscrito en el cómic; estudiaremos un tema que rara vez se aborda en los escritos teóricos: la existencia de secuencias *dentro* de las viñetas de las tiras narrativas y de los cómics; y, por último, completaremos el capítulo con un análisis de las propiedades semióticas de la caricatura, estilo que de una forma u otra, y en mayor o menor medida, está presente en las narraciones pictográficas desde Hogarth hasta la actualidad.

El octavo capítulo, por último, estará dedicado a la página (y a la doble página), unidades en torno a las cuales se organizan las secuencias, aportando a la lectura un importante efecto de no linealidad. La página es el espacio en el que se articula o se desarticula la secuencia: dependiendo del modo en que las viñetas estén dispuestas sobre la página, el autor de cómics (o de tiras narrativas) puede obligar al lector a leerlas de una u otra manera, así como jugar con la posibilidad de ver todas las viñetas al mismo tiempo para crear efectos narrativos que quedan fuera del alcance del cine o de la novela. En este último capítulo, previo a las conclusiones finales, analizaremos diferentes composiciones de página, según el tipo de elementos que incluye y de su forma de organizarlos, prestando especial atención a algunos modelos experimentales que pueden estar anunciando la consolidación, en un futuro cercano, de la narración pictográfica como una forma no lineal de narración.

## **PRIMERA PARTE**

### **UN ESBOZO HISTÓRICO DE LA NARRACIÓN PICTOGRÁFICA**

## II. LAS NARRACIONES PICTOGRÁFICAS ANTES DEL CÓMIC.

A modo de convención generalmente aceptada, se suele fechar el nacimiento del cómic en 1896 con la aparición de la primera entrega en color de *The Yellow Kid*, obra del dibujante Richard F. Outcault (Gubern, 1972: 21; Sabin, 1996: 20). En el siguiente capítulo veremos que, más allá de las convenciones, dicho título introdujo innovaciones estilísticas lo suficientemente relevantes como para marcar un antes y un después en el ámbito de las narraciones pictográficas. Y sin embargo, a pesar de esto, cuando se dice que el cómic “nació” en 1896, no podemos tomarlo en el mismo sentido (o al menos no en un sentido tan absoluto) como cuando se dice que el cine “nació” en 1895 con la primera proyección de los Lumière en el Salon Indien del Gran Café de París.

Tanto el cine como el cómic tenían precusores. El invento de los Lumière había sido precedido por otros basados igualmente en una ilusión óptica de movimiento. En 1830, Faraday diseñó una rueda con varias ranuras que daba vueltas de cara a un espejo: mientras giraba la rueda, si se miraba el reflejo de su cara interior a través de las ranuras, la rueda parecía no desplazarse. Basados en el mecanismo de Faraday fueron apareciendo a lo largo de los años siguientes algunos inventos como el zootropo o el praxinoscopio. Ambos compartían el mismo principio: si en la cara interior de la rueda de Faraday se dispone una tira circular con dibujos de, por ejemplo, una niña con una comba que va asumiendo las diferentes posiciones de un salto, al mirar en el espejo<sup>6</sup> lo que se ve no es el conjunto de los sucesivos dibujos desplazándose al girar la rueda, sino un único plano fijo que muestra a una niña saltando a la comba (fig. II/1). Cuando los hermanos Lumière presentaron su cinematógrafo no era, por tanto, la primera vez que los espectadores se enfrentaban a una ilusión óptica de movimiento. Y a pesar de todo, sí estaban asistiendo al comienzo de un nuevo arte. Aunque los Lumière consideraban que el cinematógrafo era poco más que una atracción de feria, en cuestión de pocos años empezaron a aparecer películas concebidas como vehículos de expresión artística; así las de Georges Méliès, donde el cineasta francés usaba el montaje no solo para empalmar un trozo de película con otra, sino también para crear determinados efectos estéticos: desapariciones de objetos, elipsis narrativas, cambios de focalización, etc. A este respecto el cine no tenía ningún precedente, pues el zootropo y el praxinoscopio no eran más

---

6 El zootropo funciona de manera parecida al praxinoscopio, pero sin un espejo en el centro.

que juguetes. A los dibujantes que ilustraban tiras animadas para zootropo jamás se les pasó por la cabeza que aquello pudiera ser una forma de expresión personal y mucho menos, artística.

Pero el caso del cómic es completamente diferente. Cuando en 1896 aparece *The Yellow Kid*, ya existe una tradición de narraciones pictográficas que tiene 450 años de antigüedad, si contamos a partir del nacimiento de la imprenta y pasamos por alto las secuencias de viñetas que podemos encontrar en los manuscritos medievales o los templos griegos. Dentro de esta larga tradición, los elementos formales de que hace gala el *Yellow Kid* no eran, ni mucho menos, nuevos. La viñeta existía ya en los libros miniados de la Edad Media y de ellos la toman los primeros grabados narrativos europeos. El bocadillo data de la misma época, si bien asumiendo una forma ligeramente diferente, parecida a un pergamino. Y en cuanto a la narración en sí, el arte del grabado había tenido más de cuatro siglos para perfeccionar las técnicas de yuxtaposición y asociación de imágenes que el cine, siendo una disciplina sin tradición, tuvo que aprender de nuevo.

Es por eso extraño que en muchas historias del cómic, al echar la vista atrás, se contemple esta tradición como una mera curiosidad (Sabin, 1996), cuando en realidad el “primer cómic”, es decir, el *Yellow Kid*, no fue más que la consecuencia lógica de las narraciones pictográficas que le precedieron. Aunque éstas han sido objeto de numerosos estudios monográficos,<sup>7</sup> sólo David Kunzle ha intentado presentar un panorama lo más completo posible (si bien con inevitables lagunas) del enorme corpus existente en Europa de narraciones pictográficas anteriores al cómic, dando cuenta así mismo de su evolución.

*The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825* (1973) y *The History of the Comic Strip: The Nineteenth Century* (1990) suponen un minucioso análisis del papel que han desempeñado estas narraciones en su contexto social, y al mismo tiempo constituyen los catálogos más completos de narraciones “pre-cómic” publicados hasta la fecha. Algunas de estas narraciones, como por ejemplo, los grabados secuenciales de Hogarth, Lucas Cranach o Hans Sebald Beham eran por supuesto conocidas, pero siempre extirpadas de la tradición narrativa a la que pertenecieron. Gracias a la contextualización y sistematización que brindó Kunzle en sus dos mencionados volúmenes, muchos autores de cómic, entre los que se encuentran Robert Crumb y Chris Ware (Hignite, 2006: 223; Ware, 2008), han descubierto la obra de los narradores gráficos que los precedieron, quedando sorprendidos por su riqueza de recursos.

---

<sup>7</sup> Por ejemplo, el pre-cómic español ha sido estudiado ampliamente por Viviane Alary (Alary, 2000; Alary, 2002), la obra narrativo-pictográfica de Rodolphe Töpffer también ha sido tratada en el ámbito francófono (Groensteen, 1994) y fuera de él (Adrián Vega, 2009); la revista *9e art: Les Cahiers du Musée de la Bande Dessinée*, editada por Thierry Groensteen ha dedicado numerosos artículos al pre-cómic francés; y si nos remontamos a narraciones pictográficas más antiguas, las secuencias de Hogarth han sido también estudiadas en relación con el cómic (Altarriba, 2006).

No es posible comprender la historia del cómic sin estas narraciones y sin tomar en cuenta la revolución tecnológica que permitió pasar del libro manuscrito al libro impreso. Un rápido vistazo a los libros de Kunzle nos basta para comprobar que los bocadillos mediante los cuales hablan los personajes de los cómics, no son más que una evolución de las filacterias medievales, pergaminos que colgaban de la boca de los santos con frases características que permitían identificarlos. Con la llegada del libro impreso y del grabado, aunque siguen utilizándose las filacterias, éstas van desapareciendo gradualmente, en parte porque empiezan a ser consideradas un recurso anticuado (Kunzle, 1973: 3), pero en parte también por otra razón mucho más práctica: al grabar una plancha de cobre o un bloque de madera, si se quiere incluir texto en él ha de ser escrito “en negativo”, como si se reflejara en un espejo. Esto requiere una gran habilidad caligráfica y, por supuesto, tiempo, debido a lo cual los grabadores preferían insertar tipos de imprenta en los bloques de madera o hacer una plancha aparte para el texto, favoreciendo así la desaparición de la filacteria. Ésta reaparece de nuevo en el siglo XVII (Kunzle, 1973: 3), y sobre todo a mediados del XIX, momento en el que surgen métodos de grabado, como la autografía y la foto-reproducción mecánica, que permiten reproducir el original del artista “en positivo”.

Éste es solo un ejemplo de cómo los recursos básicos del cómic están determinados por una tradición preexistente y por los cambios tecnológicos. Examinar dicha tradición y dichos cambios nos ayudará entender el por qué de las técnicas y de los modos narrativos que hoy consideramos habituales en el cómic. Y no solo eso: también nos puede servir para anticipar los cambios que habrán de llegar en el “lenguaje” del cómic, especialmente ahora que Crumb, Ware, y otros creadores como Alan Moore o Miguel Calatayud, están encontrando hallazgos narrativos en dicha tradición para luego incorporarlos en obras como *El Génesis Ilustrado* (2009), *ACME Novelty Library* (1993-2010), *Lost Girls* (1991-2006) y *El Pie Frito* (1997), respectivamente.

Durante el periodo que abarca desde la aparición de la imprenta, a mediados del siglo XV, hasta el *Yellow Kid*, las narraciones pictográficas han ido asumiendo diferentes formas o *especies*: la tira narrativa, la estampa secuencial y la tira cómica. Hemos propuesto el término *especie* y no *género* siguiendo las indicaciones de Paul Ricoeur, quien advierte que en los géneros hay siempre una cierta determinación temática, mientras que en las *especies narrativas* (la novela, el teatro, etc.) no tiene por qué haberla (Ricoeur, 1988: ix-xiii).

**a) La tira narrativa (fig. II/2).**

Consiste en una pequeña narración con viñetas, impresa mediante grabado en madera o cobre sobre una página generalmente de grandes dimensiones. En ocasiones, algunos autores se refieren a la tira narrativa por el nombre de *broadsheet* (Kunzle, 1973) o *broadside* (Ware, 2005: 24) debido a su amplio formato tamaño “sábana” que todavía hoy conservan algunos periódicos como, por ejemplo, el *Frankfurter Allgemeine Zeitung* o el *Wall Street Journal*. También recibe el nombre de *Bilderbogen* en Alemania o el de *auca* en Cataluña y Levante.

En las tiras narrativas, debajo de cada viñeta, figuran textos explicativos que fijan el significado de la imagen y permiten seguir la trama. Estos textos casi nunca se encuentran en el interior de la viñeta, con la excepción de algunas (pocas) tiras en las que se hace uso de filacterias. Las *aucas* tienen la peculiaridad de que, en la mayor parte de ellas, sus textos riman.

Las tiras narrativas abordan temas muy diversos, principalmente de carácter religioso durante la Baja Edad Media, de propaganda política durante el Renacimiento y más adelante empieza a popularizarse la crónica gráfica de actualidad. En cualquier caso, sea cual fuere el objeto de la narración, casi siempre tiene una intención moral y didáctica.

En la tira narrativa se verifican, a grandes rasgos, las siguientes características: las viñetas suelen tener el mismo tamaño y están distribuidas de manera uniforme por la página, formando casi siempre una matriz; cuando se yuxtaponen viñetas de tamaño diferente no es debido a razones narrativas, sino casi siempre a razones puramente decorativas; cada imagen representa una sola escena o acción, aunque en ocasiones al pasar de una viñeta a la siguiente el espacio pueda ser el mismo; cada viñeta está generalmente acompañada de un texto explicativo o descriptivo, sin el cual sería difícil comprender el sentido de la narración; este texto está elaborado en tipos de imprenta que se insertaban en la madera del grabado, o bien si se trata de grabado en cobre, los textos se imprimían en una segunda fase sobre el papel con la imagen.

La tira narrativa es característica de un periodo histórico que abarca los años inmediatamente anteriores a la imprenta (desde aproximadamente 1450) hasta la irrupción de la caricatura hacia 1750.

#### **b) La estampa secuencial (fig. II/3).**

Utilizando las técnicas narrativas de la tira, algunos grabadores como William Hogarth o Johann Ramberg, imprimieron conjuntos de estampas que al ser “leídas” en un determinado orden

permiten seguir una narración. Influidos, si bien tímidamente, por la caricatura, Hogarth y Ramberg dotaron a sus secuencias de una expresividad superior a la de la tira narrativa. La principal diferencia entre la estampa secuencial y la tira narrativa es el formato: mientras que las estampas secuenciales se imprimen por separado, en las tiras todas las imágenes están impresas en la misma hoja.

Con contadas excepciones como *A Harlot's Progress* o *Before and After*, de William Hogarth, las estampas secuenciales, al igual que las tiras narrativas, suelen ir acompañadas de textos, siempre debajo de la imagen. Las elipsis temporales que median entre una imagen y la siguiente suelen ser muy amplias, es decir: es muy raro que los grabadores de estampas secuenciales empleasen dos imágenes consecutivas para narrar una misma acción, o que dos imágenes consecutivas compartan el mismo escenario, excepción hecha de *Before and After* (fig. II/3).

El grabador articulaba la narración no sólo a través de la sucesión de estampas, sino también mediante una elaborada composición pictórica. En la primera estampa de *Before and After*, Hogarth plasma el conflicto dramático (un intento de violación) mediante una composición basada en dos líneas diagonales que se cortan en X. A lo largo de una primera línea encontramos el rayo de luz que entra por la ventana y el cuerpo de la mujer que se inclina hacia la izquierda, como queriendo escapar en dirección a la luz. En la segunda diagonal se alinean los elementos que perturban el equilibrio inicial: el perro que ladra y el cuerpo del hombre, con su pierna bajo la falda, intersecando con la pierna de la mujer. Gracias a esta composición y sin necesidad de un texto explicativo, podemos entender a la perfección la trama que se nos narra. En la estampa secuencial, el peso narrativo recae más sobre la imagen que sobre el texto, al contrario de lo que ocurre en la tira.

Las estampas secuenciales no se producen durante una época histórica determinada. Podemos encontrar esta especie narrativa durante toda la historia del grabado: desde Hans Sebald Beham con su *Danza de campesinos* (1537), hasta el siglo XX con la versión de Hockney de *A Rake's Progress* (1961-63), pasando por *La vida de María de Médicis* (1620-25) de Rubens.

### c) La tira cómica (fig. II/4).

Durante la segunda mitad del siglo XVIII se puso de moda en Europa la caricatura. Este nuevo estilo empieza a introducirse poco a poco en el grabado: las estampas de Hogarth muestran ya esta influencia, pero en sus seguidores será mucho más acusada. Los autores de tiras también



empiezan a hacer uso de este estilo tan expresivo: la caricatura está basada en la precisión gestual, lo cual hace de ella una herramienta especialmente útil para la narración. Gracias a la caricatura ya no se depende por completo del texto ni de la composición pictórica para expresar las emociones o los pensamientos de los personajes. Un ceño fruncido basta para significar que un personaje está enfadado.

La filacteria, que había caído en desuso, reaparece bajo la forma de bocadillo en algunas tiras cómicas como la de la fig. II/4. Las tiras cómicas solían aparecer en las páginas de revistas satíricas y son la manifestación más característica de la narración pictográfica desde mediados del siglo XVIII hasta el auge de los suplementos dominicales en los diarios estadounidenses a finales del XIX.

#### **d) El cómic (fig. II/5).**

Cuando el “lenguaje” de la tira cómica llega a su madurez, algunos autores como Töpffer o Doré empiezan a publicar narraciones gráficas extensas que, además de contar una historia, hacen gala de diversas técnicas para producir una ilusión de movimiento; ésta será uno de los fundamentos del cómic. Por añadidura, a finales del siglo XIX, se generaliza el uso de un elemento que no era nuevo en absoluto, pero que ahora se convierte en un estándar: el bocadillo con texto. El uso que se le da al bocadillo, sin embargo, sí resulta ser totalmente original, pues en el *Yellow Kid* empiezan a emplearse los bocadillos para articular diálogos, cosa que nunca se había hecho antes. Esta es una de las razones por las cuales se considera a este título el primer cómic (Gubern, 1972: 21).

Los periódicos, o mejor dicho, los suplementos dominicales, fueron el primer soporte del cómic. Más adelante, se independizaría de la prensa para lograr un soporte propio: revistas de cómics, cuadernillos mensuales (*comic-books*) y novelas gráficas (formato libro). Aunque la mayoría de sus recursos narrativos se derivan de las anteriores especies de narración pictográfica, en el cómic la manera de emplear dichos recursos está estrechamente relacionada con las peculiares características del periodismo norteamericano de finales del siglo XIX.

A lo largo de este capítulo y del siguiente haremos un breve recorrido por el contexto histórico en el que se enmarcan estas cuatro especies de narración pictográfica. Incluiremos también un breve apartado

dedicado a las narraciones anteriores a la imprenta, ya que de ellas provienen la mayoría de las técnicas secuenciales que serán la base de la tira narrativa. Señalaremos obras clave, tratando de analizar su utilidad y su fin social, y el modo en que las técnicas narrativas empleadas por sus autores contribuyen a alcanzar dicho fin, que solo en muy raras ocasiones, y exceptuando el cómic, está relacionado con algún tipo de intención artística. Estos dos capítulos servirán, pues, para contextualizar el análisis teórico que emprendemos en la segunda parte de esta tesis doctoral, y así mismo nos proporcionará un buen muestrario de narraciones pictográficas permitiendo que nos hagamos una idea panorámica de la amplia gama de posibilidades expresivas de las que dispone el “lenguaje” secuencial.

## II.1. ORÍGENES DE LA NARRACIÓN PICTOGRÁFICA.

No es cosa fácil determinar cómo y cuándo tienen su origen las narraciones pictográficas. Los cómics no siempre han disfrutado de la respetabilidad académica de la que ahora empiezan a gozar, y por ello muchos estudiosos se han sentido obligados a justificar su valor artístico buscando en la historia del arte antecedentes prestigiosos que le dieran carta de nobleza. En ocasiones, el ansia de reconocimiento ha llevado a buscar demasiado lejos los antecedentes del cómic. Debemos estar prevenidos, por lo tanto, contra un error común: pensar que cualquier cadena de imágenes ha de ser necesariamente secuencial.

Por ejemplo, uno de los antecedentes más comúnmente citados es el arte egipcio (Eisner, 1996: 101). Al igual que la escritura jeroglífica, las pinturas funerarias egipcias estaban basadas en la yuxtaposición de imágenes. Puesto que los símbolos jeroglíficos, igual que los que componen cualquier tipo de escritura, deben ser aprehendidos en secuencia, con frecuencia se ha malinterpretado la pintura egipcia como un fenómeno secuencial, al creer que ésta también ha de ser “leída” de la misma manera<sup>8</sup>. Sin embargo, Ernst Gombrich nos advertía contra la tentación de dar por sentado que las imágenes significaban en Egipto lo mismo que significan en el mundo post-griego (Gombrich, 1959: 116). Estamos tan acostumbrados a la gramática de la viñeta, que cuando vemos una serie de imágenes compartimentadas y separadas por algún tipo de cesura, tendemos a interpretar que forman parte de una narración. Pero insistamos una vez más en ello: este tipo de interpretación es, las más de las veces, anacrónica.

---

<sup>8</sup> A pesar de eso, Scott McCloud ha encontrado un ejemplo bastante convincente de pintura egipcia que sí parece admitir una lectura secuencial (McCloud, 1993: 14-15). Se trata de una pintura funeraria encontrada en la tumba del escriba Menna, y aparentemente tiene un vector de lectura en zig-zig de abajo arriba.

Gombrich nos ofrece un ejemplo de lo más clarificador. ¿Qué sentido tiene la yuxtaposición de imágenes en el fresco funerario que reproducimos en la figura II/6? A primera vista parece claro. El dueño de la tumba (arriba a la izquierda) visita a los campesinos de su finca: “viñeta” por “viñeta” va recorriendo sus posesiones; el río donde pescan sus pescadores, los establos donde se sacrifican los carneros, el taller donde trabajan sus artesanos, etc. No obstante, es posible que el espectador egipcio viera otra cosa muy distinta en esta pintura: no una serie de eventos que ocurren uno después de otro, sino simplemente algo parecido a un registro inventarial de las posesiones del dueño, es decir: una lista de esclavos y propiedades. El artesano que pintó este fresco no quiso, con toda seguridad, hacer una crónica de lo que era un día cotidiano en la vida de los campesinos. Sus intenciones eran muy diferentes: pintó a los campesinos para que el dueño pudiera llevarse estas imágenes a su tumba y emprender así el viaje a la otra vida acompañado de sus posesiones.

Para los egipcios, así como para los pueblos que los precedieron, el arte tenía una función mágica (Gombrich, 1959: 34). Poseer una imagen era equivalente a poseer la cosa que representaba. Cuando el hombre del Paleolítico pintaba un bisonte en la caverna, no lo hacía con la intención de recordar una gran cacería pasada, sino con la de propiciar la caza futura. En ocasiones, las imágenes que producían sí estaban relacionadas con historias de su tradición mítica, pero aun en estos casos, y al contrario de lo que ocurre en el cine o en el *cómic*, el objeto de estas obras no era relatar dicho mito evento por evento, en secuencia. Hacerlo era innecesario, pues la historia era ya conocida de antemano por todos los que contemplaban la obra.

Un nuevo ejemplo arrojará más luz a este respecto. En su *Historia del arte*, Gombrich recoge un mito de la tribu Haida de los pieles rojas. El caudillo de esta tribu tenía en la fachada de su casa un poste totémico donde se pueden apreciar una serie de figuras apiladas aparentemente de forma secuencial (fig.II/7), pero solo aparentemente. Cada una de estas figuras representa un personaje del mencionado mito, el cual Gombrich resumía del siguiente modo:

Hubo una vez un mozo en la ciudad de Geais Kun que acostumbraba a holgazanear, echado todo el día en la cama, hasta que su suegra le censuró por ello; él se sintió avergonzado, y se fue decidido a matar a un monstruo que habitaba en un lago y que se alimentaba de hombres y ballenas. Con ayuda de un pájaro sobrenatural construyó un cepo con el tronco de un árbol y suspendió encima de él a dos niños para que sirvieran de cebo. El monstruo fue capturado y el mozo se disfrazó con su piel para apresar peces, que regularmente depositaba sobre los escalones de la puerta de la casa de su suegra. Ésta se sintió tan halagada por estos inesperados dones que llegó a creerse hechicera. Cuando el mozo, al fin, la desilusionó, se sintió tan avergonzada que murió a causa de ello. (Gombrich, 1950: 41)

Debajo del agujero de entrada, en el mástil central, encontramos la máscara de una de las ballenas que se come el monstruo. Encima de la entrada está representado dicho monstruo. Sobre él, la suegra con las manos sobre los pechos. El enorme pico que hay encima representa al pájaro que ayuda al héroe. Y siguiendo el orden ascendente, nos encontramos a éste mismo disfrazado con la piel del monstruo y, por último, en lo alto del mástil, a los niños que utilizó como cebo.

Como vemos, las figuras del mástil no tienen ningún sentido para el espectador que desconozca el mito. El hecho de que el orden de las figuras no se corresponda con el orden de los acontecimientos de la fábula nos hace sospechar que el artista no esculpió el poste con la intención de relatar el mito. El objeto del poste no era contar una historia, sino recordar a los miembros de la tribu que su caudillo poseía las cualidades representadas por cada una de las figuras simbólicas que componen el mito: el poder del monstruo, la astucia del héroe, la autoridad de la suegra, la inocencia de los niños, etc. De nuevo, la función mágica del arte.

A pesar de que los dos ejemplos que acabamos de examinar consisten en una serie de imágenes yuxtapuestas, éstas no tienen propiedades secuenciales. Sin embargo, esto no quiere decir que los pueblos primitivos desconocieran la secuencia. El animador Richard Williams nos recuerda que en el templo de Isis, construido por Ramsés II hacia el 1600 a.C., había cien columnas, cada una de las cuales tenía pintada a la diosa en posiciones sucesivas (fig. II/8). Al cabalgar por delante de la columnata, la diosa parecía moverse a ojos del jinete (Williams, 2002: 18). Se trataba del mismo principio en el que muchos siglos más tarde se basaría el zootropo: la ilusión de movimiento debido a la persistencia retiniana. El del templo de Isis no es el único ejemplo; existen vasijas de la Edad de Bronce con animales pintados a lo largo de su perímetro, de forma que, al girarlas, da la impresión de ver un ciervo saltando, comiendo, etc. (fig. II/9) Williams asegura, así mismo, que estas vasijas-zootropo eran comunes en la artesanía griega (Williams, 2002: 18). Sin embargo, dichos ejemplos tempranos de secuencia son la excepción, no la norma. Todos ellos tienen como fin una ilusión óptica de movimiento (algo muy apropiado en este periodo “mágico” del arte), pero en ningún caso contar una historia con imágenes.

La representación del movimiento es una de las claves del arte griego, especialmente a partir de los siglos VI y V a.C., momento en el que se produce un cambio muy importante en la mentalidad del artista: el paso de un arte conceptual a un arte mimético que busca reproducir fielmente la realidad (Gombrich, 1959: 66). Es en esta época cuando empiezan a aparecer secuencias que se alejan de la mágica intención primigenia del arte para emprender la tarea de contar una historia.

Así, el Partenón fue erigido en sustitución de otro templo en honor a Atenea que había sido destruido por los persas hacia el año 480 a.C. Se quiso, al hacerlo, que el nuevo templo sirviera para conmemorar la victoria del ejército griego sobre el persa en Maratón. Fidias, a quien se le había encargado el trabajo escultórico del Partenón, decidió usar las metopas del lado sur para recordar al pueblo ateniense un episodio de su historia mítica: el triunfo que obtuvieron los lapitas en su batalla contra los Centauros (fig. II/10). La secuencia de imágenes en movimiento pasa de tener una finalidad “mágica” a tener una finalidad cívica, o por usar un término moderno: propagandística. Para los contemporáneos de Fidias, el paralelismo entre la Centauromaquia y la guerra contra los persas era más que evidente: no les debió resultar muy difícil identificarse con los apolíneos lapitas ni tampoco darse cuenta del parecido que había entre el pérfido invasor persa y los deformes Centauros; parecido muy poco favorecedor a ojos de los persas, pero de enorme rédito político para los gobernantes de Atenas que, de este modo, se presentaban ante el pueblo como artífices de la victoria.

Las metopas del lado sur del Partenón marcan un posible punto de partida en la historia de la narración pictográfica, pues al contrario de lo que ocurre en las pseudo-secuencias egipcias, aquí resulta inconfundible la intencionalidad narrativa del artista. Existen numerosos ejemplos de secuencias narrativas posteriores al Partenón. En uno de ellos, la *columna de Trajano*, unos quinientos años posterior al Partenón, encontramos un tipo de secuencia que, si bien narrativa, es muy diferente a la anterior, puesto que no parte de la intención de mimetizar el movimiento: su propósito es únicamente contar una historia de manera episódica.

A su regreso de las guerras Dacias (101-106 d. C.), Trajano encarga a Apolodoro de Damasco la construcción de una columna en honor a su victoria. En la superficie de la columna manda grabar, desde la base hasta la cúspide, un largo relieve en espiral que relata, escena por escena y con minuciosa precisión por el detalle, sus dos campañas contra los Dacios. Si la intención de Trajano era preservar para la posteridad la memoria de su triunfo, lo cierto es que lo consiguió; aunque debieron ser pocos, aparte de los escultores que trabajaron en ella, los que lograran leer la crónica de sus victorias desde el principio hasta el fin, pues al romano de a pie que pasaba por el Foro apenas le era posible distinguir más que los relieves de la base (fig. II/11). Sea como fuere, para grabar esta crónica en piedra, Apolodoro recurrió, como los griegos, a una técnica secuencial. La estrategia empleada fue, sin embargo, muy diferente.

Al contrario que Apolodoro, Fidias no estaba interesado en relatar de una manera exhaustiva los eventos de la Centauromaquia, sino en transmitir una violenta sensación de movimiento que impactara al observador; por ello se limitó a narrar un episodio muy reducido de la batalla: el combate entre solo

dos contendientes que, de manera metonímica, pudieran representar a la totalidad de los ejércitos en liza. Los griegos se alejaron de las tradiciones precedentes al concebir la *mimesis* como principio artístico, o al menos así lo hicieron artistas como Fidias o Zeuxis, cuyas uvas pintadas engañaban hasta a los gorrones. El pintor debía pintar lo que veía, el escultor darle forma. Lo fenoménico se convirtió en el objeto del arte, motivo por el cual, como es sabido, este arte *mimético* fue denunciado por Platón<sup>9</sup>. Entre los fenómenos visibles que el artista trataba de copiar, estaba también el movimiento. Ni el arte egipcio ni el asirio se habían interesado nunca por el movimiento, así que no es de extrañar que, si descontamos ejemplos excepcionales como el del templo de Isis y las vasijas-zootropo<sup>10</sup>, la secuencia hiciera aparición por primera vez en el arte griego. Para que se produjera la ilusión de movimiento bastaba con segmentar una acción en diferentes fases (fig. II/10) y representar cada fase con una imagen diferente pero lo suficientemente parecida al resto. “Cada imagen es la fase de una acción”. Así podríamos resumir el funcionamiento de la secuencia de la Centauromaquia, y a las secuencias que responden a este principio las daremos el nombre de *secuencias miméticas*.

Sin embargo, la secuencia de la columna de Trajano responde a un principio bien diferente. Sus relieves no ilustran las diferentes fases de una sola acción, sino un conjunto de escenas pertenecientes a un mismo acontecimiento histórico. El objetivo aquí no es representar de forma plástica el movimiento sino hacer un relato exhaustivo y minucioso de las campañas contra los Dacios. El principio secuencial que anima la columna de Trajano ya no es el mismo que el de los griegos, pues habremos de expresarlo con la fórmula “cada imagen, una escena”.

La figura II/12 contiene un croquis de los relieves de la franja inferior de la columna de Trajano. Aunque el croquis tiene divisiones verticales para facilitar su lectura, la espiral de la columna no está organizada por viñetas, sino que presenta un espacio continuo desplegándose sin cesuras desde la base hasta la cúspide. Si el croquis está dividido en cuatro partes es para indicar que cada vuelta a la columna tiene cuatro secciones (A, B, C y D), cada una de las cuales posee una dimensión temporal diferente. Por supuesto, la porción de historia que cuentan estas cuatro primeras secciones de la fig. II/12 es muy pequeña, pues después de la primera franja, la espiral aún da veintidós vueltas más a la columna, haciendo un total de noventa y dos secciones narrativas.

---

9 Filósofos posteriores a Platón guardaron distinta consideración hacia la mimesis; por ejemplo, para Cicerón, la imagen del objeto sensible que el artista aprehende habita, en realidad, en el interior del artista (Panofsky, 1924: 22), por lo que la mimesis no puede equivaler a una copia, sino que al contrario, es un acto de creación.

10 La diferencia entre estos dos primeros casos y las metopas del lado sur del *Partenón*, estriba en que los primeros están basados en una ilusión óptica de movimiento; mientras que el segundo, no. Los griegos no buscaban tanto la ilusión óptica como la representación plástica del movimiento.

En estas cuatro primeras secciones temporales de la fig. II/12 se relata el comienzo de la campaña contra los Dacios. La sección A muestra un paisaje en calma; en la B, los soldados salen de sus casas; en la C, preparan los barcos con víveres y, por último, inician su marcha hacia el frente en la sección D.

Podemos tomar las metopas del lado sur del Partenón y la Columna de Trajano como paradigmas de dos tipos de secuencia bien diferente. La finalidad de la secuencia de las metopas es representar el movimiento en un contexto narrativo; la de la Columna, contar una historia de forma episódica: a este tipo de secuencia la denominaremos *secuencia relato*. A cada uno de estos fines corresponde un principio secuencial diferente:

1. Para representar el movimiento: “cada imagen, una fase de la acción”. *Secuencia mimética*.
2. Para representar una historia: “cada imagen, una escena”. *Secuencia relato*.

La primera de estas secuencias caerá pronto en desuso, quizá porque los griegos, desarrollaron otros recursos (no secuenciales) para representar el movimiento; entre ellos, el *escorzo*, es decir, la posibilidad de pintar el cuerpo humano y sus miembros en una posición oblicua o perpendicular al nivel visual, confiriendo a la figura humana un dinamismo inexistente en el arte egipcio. Hay escasísimas secuencias miméticas posteriores al arte griego, aunque el hecho de que existan excepciones (las estampas de Beham que llevan por título *Danza de campesinos* o *El ciclo del Maragato* de Goya) demuestra que su desuso no se debe a que los artistas desconocieran la fragmentación del movimiento, sino a que durante muchos siglos la función narrativa tuvo mucha más importancia que la intencionalidad mimética, al menos hasta la llegada de la fotografía, momento en el cual algunos autores como Rodolphe Töpffer o Wilhelm Busch vuelven a utilizar la secuencia mimética en sus narraciones con viñetas.

Hasta entonces, por tanto, las narraciones pictográficas tendrán un marcado carácter estático, ya que están basadas en la *secuencia relato* y en el principio de “cada imagen, una escena”. Este tipo de secuencia será ampliamente explotado durante la Edad Media, periodo en el que lo secuencial tendrá presencia en medios de lo más diversos. Encontraremos narraciones pictográficas en tapices como el de Bayeux, en algunos retablos y trípticos del Gótico, en las telas que se utilizan para cubrir los retablos laterales de las iglesias (como los de la iglesia de Santa María del Parral, en Segovia) o, incluso, en los

pergaminos japoneses. También era frecuente que los trovadores se ayudaran de un tablón lleno de imágenes para cantar sus baladas o cantares de ciego, costumbre que llegó a perdurar en algunos países europeos como, por ejemplo, en Polonia, hasta bien entrado el siglo XVIII (fig. II/13). A pesar de la enorme diversidad de soportes en los que podemos encontrar narraciones pictográficas medievales, el más importante fue el libro, pues será en las páginas de los manuscritos iluminados donde los miniaturistas encontrarán el espacio ideal para desarrollar el arte de la narración con imágenes.

## II.2. LOS MANUSCRITOS ILUMINADOS.

Entre los siglos I y III después de Cristo, el códice o libro empezó a sustituir al rollo de papiro o pergamino como soporte para la escritura, y más tarde, durante la Edad Media, surgiría en los monasterios una industria artesanal del manuscrito ante la creciente demanda de textos. Algunos de estos manuscritos eran de uso público, como por ejemplo, las biblias. Estaban pensadas para ser utilizadas en monasterios e iglesias, por lo que eran de gran tamaño, ya que debían ser leídas en voz alta sobre un facistol durante los servicios o las comidas (Weinstein, 1998: 13).

Los manuscritos de uso privado tenían dimensiones más pequeñas; se trataba, principalmente, de salterios (libros de oraciones y cantos), libros de las horas (que contenían plegarias personales basadas en las ocho horas canónicas), libros de vidas de santos y copias del Apocalipsis. Todos estos volúmenes se fabricaban por encargo de algún propietario particular: miembros de la realeza, de la nobleza o bien mercaderes ricos. Junto a estos manuscritos de carácter religioso, había otros laicos: volúmenes de historia y crónicas, libros de caballería, los bestiarios, etc. Asimismo la fundación de universidades durante el siglo XIII dio impulso a la industria de textos baratos sobre derecho, medicina, aritmética, astronomía, lógica y gramática. De entre todos los manuscritos que se conservan, aproximadamente un 5% estaban ilustrados.

Como veremos en el capítulo séptimo, dedicado en su mayor parte al análisis de las relaciones entre texto e imagen, la principal función de las ilustraciones en los manuscritos medievales era ayudar al lector a recordar el texto al que hacían referencia. En ocasiones, las ilustraciones eran múltiples. En la fig. II/14, por ejemplo, el episodio bíblico de la muerte de San Juan Bautista viene acompañado de dos ilustraciones; en la primera Salomé baila ante Herodes y, en la segunda, le pide su recompensa: la cabeza de Juan Bautista. Estas ilustraciones permiten recordar el contenido del pasaje con solo echar un



rápido vistazo sobre la página, pero como secuencia no aportan ningún dato narrativo que no se encuentre en el texto.

Si bien este tipo de secuencias “ilustrativas” eran la norma general, algunos miniaturistas se dieron cuenta de que podían bastar las imágenes por sí mismas para narrar una historia. Así debieron pensar los artesanos del monasterio de San Martín de Tours que hacia el 840 realizaron la *Biblia de Moutier Grandval*. En una de las páginas de este volumen se relata la creación del hombre solo mediante imágenes, si bien apenas apoyadas en una brevísima franja de texto debajo de ellas (fig. II/15). Lo interesante de esta página es que el lector no necesita en absoluto del texto para tener conocimiento de todos los detalles de la historia que se cuenta. La extracción de la costilla de Adán, el nacimiento de Eva, la tentación del fruto prohibido y la subsiguiente expulsión del Paraíso, son episodios narrados exclusivamente mediante imágenes. La relación texto-imagen se ha invertido, y es ahora el texto el que sirve de apoyo a la ilustración, y no al revés. En casos como éste, la secuencia cobra un valor narrativo propio.

El método utilizado por los miniaturistas de la Biblia de Moutier Grandval no dista mucho de la secuencia relato empleada en la columna de Trajano: una banda ilustrada sin separación entre escenas, con espacio continuo y acción progresiva. También aquí, igual que en la columna de Trajano, hay una primacía del relato sobre el movimiento, quedando este último totalmente descartado de la secuencia, pues de nuevo se cumple la máxima “cada ilustración, una escena” (a razón, aquí, de dos ilustraciones o escenas por banda). No es de extrañar que la representación del movimiento sea un asunto totalmente ajeno al arte medieval. Si a los griegos les interesaba el movimiento era porque su arte se había volcado hacia el mundo sensible, pero las ideas estéticas del artesano medieval eran, como las de Platón, totalmente opuestas a la mimesis. El pintor no debe pintar con los ojos, o por lo menos no con los que tiene en la cara, sino con su ojo interior, ya que el mundo de las ideas se enmarca en la esfera divina (Panofsky, 1924: 36-37). La secuencia relato parece, por tanto, mucho más adecuada que la secuencia movimiento para representar las verdades inmóviles y eternas de las Sagradas Escrituras.

La gran novedad que aportan los libros miniados a la secuencia relato es la *viñeta*. Durante la Baja Edad Media, las bandas empiezan a ser divididas con cesuras para separar las ilustraciones (fig. II/16). La estructura de viñetas tenía, para el miniaturista, varias ventajas con respecto de la banda: por un lado, la viñeta sirve para llamar la atención hacia las ilustraciones a expensas del texto; y por otro, la viñeta permite una mayor flexibilidad narrativa, pues gracias a ella es posible saltar con facilidad de un espacio a otro: no exige un espacio continuo como la banda. A todo esto podemos añadir que la viñeta impone un riguroso sentido cronológico en la narración visual. Algunas bandas continuas, como la de la

columna de Trajano o la del tapiz de Bayeux, planteaban dudas en algunos puntos de su narración sobre si los acontecimientos descritos ocurrían uno después del otro, o si por el contrario, eran simultáneos. Las viñetas definen de forma precisa las áreas temporales, impidiendo que solapen unas con otras; puesto que cada viñeta es un escalón en el tiempo, ya no habrá lugar para las ocasionales dudas cronológicas que plantean las bandas de imágenes.

En cuanto a su temática, las narraciones pictográficas contenidas en los libros miniados suponen un salto de lo político-propagandístico a lo moral. Si los griegos descubrieron que la secuencia visual era muy buena herramienta para recordar a sus congéneres la gloria de su nación, los monjes miniaturistas encontraron en ella idénticas virtudes para transmitir las enseñanzas de las Sagradas Escrituras a través de la predicación. Este fin moral y religioso prevalecerá en las narraciones pictográficas europeas a lo largo de toda la Edad Media, aun cuando con la invención de la xilografía y la imprenta el manuscrito vaya desapareciendo en favor del grabado y del libro ilustrado. Solo con la llegada del Renacimiento se reintroducirá la propaganda política en la secuencia.

## **II.3. LA ERA DEL GRABADO Y LA IMPRENTA. LA TIRA NARRATIVA (s. XV - XVIII).**

### **II.3.1. LA TIRA NARRATIVA EN LA BAJA EDAD MEDIA Y EL RENACIMIENTO (s. XV y XVI).**

En el siglo XV, a finales de la Edad Media, la secuencia relato se desplazó de los libros miniados al grabado, y lo que antes había sido un género narrativo marginal dentro de un medio al alcance de tan solo unos pocos privilegiados, pasó a convertirse en un fenómeno popular al que, con el paso del tiempo, hasta los más humildes podrán acceder.

La llegada de la imprenta hizo posible una difusión más amplia de la narración pictográfica, pero años antes de que Gutenberg inventara los tipos móviles, circulaban ya miles de imágenes impresas en tela o en papel mediante la técnica de la xilografía, es decir, a partir de un bloque de madera. Por lo

general se trataba de imágenes religiosas que eran puestas a la venta, a modo de estampas, en los lugares de peregrinaje. Al principio, estos grabados no tenían valor narrativo, ya que eran simples ilustraciones; sin embargo, con la llegada de la imprenta, el carácter de estos grabados empezó a sufrir una transformación. Ya no solo se vendían estampas para devotos, sino también ilustraciones para insertar en los libros y dado que dichas ilustraciones habían de ser narrativas, ya que su misión era servir de ayuda a la lectura, los grabadores recurrieron, en muchas ocasiones, a una técnica que les era conocida por los libros miniados: la secuencia.

Así pues, empezaron a aparecer grabados repletos de viñetas dispuestas en tiras. Con el tiempo, estas *tiras narrativas* pasaron a ser codiciadas no tanto como accesorio del libro, sino por su propio valor y sus compradores, en lugar de esconderlas en el interior de sus volúmenes, las empezaron a usar como elemento decorativo y también a coleccionarlas. El abanico de temas que abordaban las tiras era de lo más diverso. En un primer momento, destaca lo moral y lo religioso, como en los libros miniados: desde las torturas de San Erasmo, a la eterna cuestión antisemita, pasando por el relato biográfico (las vidas de Lutero y Calvino se cuentan entre las favoritas del público germano). Más adelante, durante el Renacimiento, hará de nuevo aparición el género de la propaganda política (fig. II/17) y se editarán cientos de tiras sobre complots contra la corona e intrigas cortesanas. También durante esta época empezó a extenderse la técnica del grabado en cobre, en sustitución de la xilografía, que va desapareciendo a lo largo del siglo XV, aunque en este siglo hay grabadores muy importantes, como Alberto Durero, que todavía utilizan la xilografía.

Puesto que el metal es más resistente que la madera, el grabado en cobre permite producir mayores tiradas, abaratando a la larga los costes del producto para dirigirse a un público más amplio y menos pudiente. Nacen de este modo algunos géneros destinados a las clases populares, el más comercial de todos: las tiras de ejecuciones en plaza pública; otros, como las crónicas criminales y las vidas de prostitutas, tienen también una amplia aceptación, especialmente si el grabador los aderezaba con algún que otro toque erótico.

A pesar del atractivo que algunas de estas tiras pudieran tener para la creciente clase trabajadora de las ciudades, el desarrollo de la tira narrativa es, para David Kunzle directamente proporcional al nivel de desarrollo de la clase media, que al fin y al cabo, es quien la produce. La mayor parte de las tiras que se conservan provienen de Alemania (s.XV-s.XVII), Holanda (s.XVII) e Inglaterra (s.XVII-s.XVIII). Sin embargo, este género es casi inexistente en España o en Polonia, países “donde la cultura estaba restringida a una elite aristocrática y la clase media se caracterizaba por su debilidad” (Kunzle, 1973: 4). No es así en Cataluña y Levante, donde contamos con las *aucas*, aunque hay que tener en

cuenta que este término es genérico y no siempre implica secuencialidad: antes del siglo XIX existen muy pocas aucas narrativas. Al igual que ocurre con las aucas, existen diversos términos para denominar este tipo de grabados no necesariamente narrativos; términos que, sin embargo, son demasiado generales o imprecisos. En Francia, por ejemplo, se usa la expresión *imagerie populaire* y, en Italia, *stampa popolare*, siendo con frecuencia incluidos en ambas categorías grabados meramente ilustrativos sin viñetas dispuestas en secuencia. Por ese motivo, preferimos usar la expresión *tira narrativa* con el fin de acotar mejor nuestra materia de estudio.

Hacia el siglo XIII, algunos manuscritos iluminados como el código florentino de las *Cantigas de Nuestra Señora*, nos demuestran ya que los miniaturistas habían alcanzado una cierta depuración narrativa en sus secuencias relato. Casi dos siglos más tarde aparecen las primeras *tiras impresas*: pero al principio muy pocas de ellas son narrativas, y las excepciones poseen una técnica como mínimo torpe.

Las más antiguas, de hecho, ni siquiera tienen como objeto relatar una historia. Se trata de series tópicas de emblemas morales. Siete viñetas representando los siete pecados capitales, cuatro para los temperamentos del hombre, y otras series como la danza de la muerte o los diez mandamientos. Hablando con propiedad, debemos referirnos a este tipo de grabados como “ciclos” o “series”<sup>11</sup>, y no por el término “tira narrativa”. Son, como mucho, una sucesión de ilustraciones que, mediante los elementos iconográficos propios de la Edad Media, vienen a representar, más que acciones, estados. Los signos visuales son arbitrarios y su significado, estable. Por ejemplo, en un *Bilderbogen* germano de 1470, los Siete Pecados Capitales quedan ilustrados de la siguiente manera: la Avaricia, por un sapo; la Ira, un oso; la Lujuria, una cabra; etc. (Kunzle, 1973: 13). Precisaremos las diferencias que existen entre una “serie” y una “secuencia” en el capítulo quinto, dentro ya de nuestro análisis teórico.

El uso del emblema en estas primeras tiras es herencia directa de los manuscritos medievales. Los grabadores de las primeras tiras impresas se irán apartando paulatinamente de esta iconografía tópica, sustituyendo el emblema por la puesta en escena de acciones características. En el *ciclo* de los diez mandamientos que reproducimos en la fig. II/18, la cuarta viñeta, dedicada al “Honrarás a tu padre y a tu madre”, contiene la ilustración de una escena cotidiana: la hija que peina el cabello de su madre y el hijo que lava los pies del padre; nada más alejado de la simbología emblemática de los manuscritos miniados o de la escultura medieval. Pero aunque se vaya abandonando poco a poco el uso del emblema en grabados como éste, todavía no podemos atribuirles plenamente el adjetivo “narrativo”. Para que exista narración es necesario que las imágenes guarden entre sí relaciones causales, y en los *ciclos* no las

---

<sup>11</sup> Ahondaremos en el concepto de “serie” en el capítulo V, donde veremos cuáles son las características que distinguen una serie de una secuencia.

hay. No hay progresión alguna en la sucesión de los mandamientos, como si la habrá, por ejemplo, en *The Rake's Progress* (1736) de William Hogarth, donde es un mismo personaje el que va incumpliendo ciertas prohibiciones sociales, cada una de las cuales le lleva a la siguiente, hundiéndose progresivamente en la miseria. Aquí, en cambio, cada mandamiento está ilustrado de manera independiente: el primero no implica el segundo, ni el segundo el tercero. Cada ilustración está deslocalizada temporalmente, ya que es la imagen de un imperativo moral eterno.

En principio, el tema de los diez mandamientos tiene un potencial narrativo superior al de otros ciclos, pues nada le impedía al grabador establecer relaciones causa-efecto entre los pecados, o hacer del pecador un personaje estable que se repitiera en todas las viñetas. Sin embargo, no será en los ciclos de mandamientos donde reaparezca el componente narrativo de las secuencias miniadas, sino en un curioso tipo de grabados que hace uso de una fórmula característica de la retórica escolástica: el método de contraste basado en el “antes” y el “después”.

Ésta es, precisamente, una de las estructuras preferidas por la propaganda luterana ya en el Renacimiento: una viñeta de Cristo predicando y, junto a ella, una del Papa rodeado de riquezas; una viñeta de Cristo con la corona de espinas y otra del Papa con una corona de oro (fig. II/19). Al contrario que los *ciclos*, tenemos ya aquí el germen de lo narrativo: una vinculación causal entre las imágenes y un contraste cronológico entre dos momentos de tiempo diferentes. Resulta peculiar, además, que el formato del “antes y después” haya sobrevivido hasta muy recientemente en la secuencia publicitaria (recordemos los típicos anuncios de crecepelo o de cursos de culturismo por correspondencia en las revistas de principio y mediados del siglo XX, o incluso ciertos anuncios televisivos actuales).

Durante el Renacimiento, los grabadores fueron ensayando poco a poco con estructuras narrativas más complejas que ésta y será entonces cuando se atrevan a abordar gráficamente la historia sagrada. En ocasiones, el estilo siguió siendo muy deudor del emblema medieval y aunque la cronología de la secuencia pudiera ser confusa o deliberadamente fragmentaria, el componente narrativo resultaba indudable. Así ocurre en una tira inglesa fechada alrededor del 1500 y conocida por el título de *Lamento sobre el cuerpo de Cristo* (fig. II/20).

Esta “tira”, de composición circular, es en realidad una carta de indulgencia. Cada una de sus viñetas ilustra de manera emblemática un acontecimiento de la vida de Cristo. Sin embargo, los acontecimientos no están ordenados cronológicamente. La corona de espinas representa el episodio de la Pasión; el gallo, las tres traiciones de San Pedro; los clavos, la crucifixión; etc. Al contrario de lo que ocurría en la tira de los mandamientos (fig. II/18), aquí el modo de representación es totalmente

simbólico y alejado de toda pretensión de cotidianidad. Basta un objeto emblemático para conceptualizar todo un evento, no es necesario más.

Durante el Renacimiento se va abandonando el estilo emblemático de la tira narrativa de la Baja Edad Media, al mismo tiempo que se van afianzando las técnicas narrativas y los temas empiezan a secularizarse. Al fin y al cabo, si el método secuencial había probado ya su validez para la narración bíblica, para las biografías de santos o para las crónicas de milagros (al menos en los manuscritos), ¿por qué no aplicarlo también a temas más mundanos como, por ejemplo, la propaganda antisemita y anti-jesuita, o a las narraciones costumbristas?

Buen ejemplo de un estado intermedio entre lo religioso y lo secular, son los curiosísimos grabados que presentan a Cristo cortejado por el Alma Cristiana. Este “cortejo” o “seducción” es una alegoría común en la tradición de la poesía mística y es recogida por San Juan de la Cruz en el *Diálogo entre el alma y Cristo, su esposo*. En estos cortejos alegóricos, el Alma Cristiana suele estar personificada por una tentadora joven que intenta seducir a Cristo de modos muy diversos. En ocasiones ocurre lo contrario y es Cristo el que intenta conquistar a la joven, como ocurre en *Christus und die Minnende Seele*, un poema de origen germánico que fue grabado en numerosas ocasiones en forma de narración pictográfica.

Las técnicas de seducción que Cristo utiliza en una de las versiones gráficas de este poema que hemos encontrado (fig. II/21) pueden resultar de lo más chocantes para el lector actual (fig. II/21). Por un lado está el castigo corporal (viñeta 4), la pócima amorosa (viñeta 8), el juego del escondite (viñeta 10) o la serenata de violín y tambor (viñetas 15 y 16). Y por si aún queda alguna duda de que el atractivo que este tipo de tiras tenía para el público de su época estaba más cercano a la procacidad que a la devoción, obsérvese que Cristo no descarta emplear de vez en cuando la acción directa en lugar de utilizar los anteriores subterfugios amorosos. El texto que acompaña la viñeta 4 no puede ser más explícito: “*Jesús*: Si deseas servirme, habrás de desnudarte / *Alma cristiana*: ¡Mirad cómo quiere desnudarme!”. Este *Bilderbogen* asume plenamente la forma de tira narrativa: ya no estamos ante una serie atemporal de acontecimientos, sino que, al igual que las narraciones pictográficas de las Cantigas, tenemos una cadena de eventos ordenada cronológicamente, de modo que entre ellos se establecen relaciones causa-efecto, si bien estas se expresan principalmente a través del texto.

De momento no nos hemos apartado demasiado de la técnica tradicional de los miniaturistas, basada en la secuencia relato (“una viñeta, una acción”). Sin embargo, la secuencia movimiento de los zootropos de la Edad de Bronce y de los griegos no se ha perdido en el olvido, simplemente tiene menos utilidad que la secuencia relato de cara al propósito moralizante de las tiras. Lo cual no impide que en

ocasiones excepcionales haga acto de aparición; en *Danza de campesinos* (fig. II/22), un conjunto de estampas secuenciales de Hans Sebald Beham, incluso se da de forma conjunta con la secuencia relato.

El tema de *Danza de campesinos* se aparta ya plenamente de lo bíblico. Las nueve primeras estampas forman una secuencia movimiento muy parecida a la de las metopas del lado sur del Partenón, con la salvedad de que aquí los personajes se van alternando de estampa en estampa. Pese al cambio de personajes, el baile no se interrumpe, pues unos siguen los pasos allí donde los han dejado los otros: si pasáramos rápidamente una estampa tras otra cogiéndolas por una esquina, obtendremos una ilusión óptica de movimiento perfecta. El artista encuentra en esta secuencia mimética la forma ideal de plasmar lo costumbrista; multiplicar el número de viñetas para representar una sola acción le permite recoger el máximo número de detalles: la mujer que se recoge la falda antes de dar un paso, la pareja que echa los brazos hacia delante antes de efectuar un giro, el hombre que vomita bajo los efectos del alcohol, etc.

Pero aunque el grabador encontrara un evidente deleite en todos estos detalles, no se olvidó de la función moralista que tenían siempre este tipo de obras, para lo cual recurre a la secuencia relato empleándola para narrar los efectos del baile a modo de epílogo: primero, un hombre empieza a vomitar al final del baile (estampa 9); luego, una mujer amenaza a su marido con un palo al verlo con otra (estampa 10); una tercera mujer, anciana ya, envidia el juego amoroso de una joven pareja (estampa 11) y, por último, un hombre recrimina a su amigo por sus excesos (estampa 12).

*Danza de campesinos* es buena prueba de que, a mitad del siglo XVI, podemos encontrar ya en un medio impreso los mismos elementos formales que a finales del XIX diremos exclusivos del cómic: uso de la secuencia de ilustraciones para narrar una historia, segmentación del movimiento por fases y uso opcional del texto, enmarcado dentro de la viñeta en recuadros o filacterias, para fijar el significado de la imagen (en las tres últimas estampas). Y sin embargo no resulta legítimo hablar de “cómic” renacentista, pues *Danza de campesinos* constituye un ejemplo excepcional: se trata del único ejemplo de secuencia movimiento renacentista del que tenemos conocimiento (sólo en el s. XVIII se vuelve a trabajar con ella de modo habitual).

La tira narrativa de esta época, y también las estampas secuenciales con excepción de ésta, utilizan exclusivamente la secuencia relato. Quizá sea posible explicar este hecho si consideramos que estas dos especies de narraciones pictográficas tuvieron un objeto propagandístico durante el Renacimiento y buena parte del Barroco. Cuando lo que se trataba en una tira o en unas estampas era narrar el asesinato de un rey o las persecuciones que sufren los cristianos ingleses, con el fin de convencer al lector de las iniquidades de los enemigos de la patria o de los protestantes anglicanos, el movimiento resulta una cuestión secundaria, pues lo que interesa es representar los acontecimientos y

sus relaciones causales con la fuerza argumentativa que sólo pueden tener las verdades inmutables. Las viñetas serán, por tanto, tan inmóviles durante el Renacimiento y el Barroco como lo fueron durante la Baja Edad Media, y con la excepción de Beham, solo podremos encontrar secuencias relato.

### II.3.2. LA TIRA NARRATIVA EN EL BARROCO (s. XVII - 1750)

El siglo XVII está marcado por un cambio en cuanto a los temas de la tira narrativa. Al final del Renacimiento, la narración religiosa empieza a ceder tímidamente su terreno al costumbrismo y a los temas políticos, y ya en el Barroco serán estas dos últimas temáticas las que acaben dominando el mercado. Los gustos han cambiado: lo grotesco es sinónimo de popular, especialmente en lo que se refiere a las rentabilísimas tiras de ejecuciones públicas. En palabras de Hans Sebald Beham: “las Madonnas ya no se venden” (Kunzle, 1973: 28).

La historia de la tira narrativa corre en paralelo a la del periodismo. En Alemania, los editores que publicaban *Bilderbogen* imprimían también indulgencias, imágenes de santos, hojas sueltas con romances, canciones y, durante los siglos XVI y XVII, hojas volanderas o avisos que empezarían a ser conocidos por el nombre de *Newe Zeitungen*, es decir, periódicos (Pizarroso Quintero, 1994: 104). En estos periódicos, los asuntos de interés eran de dos tipos: históricos y sensacionalistas. Dentro del primer tipo de asuntos se incluían las crónicas de viajes, los reportajes de guerra, las noticias de la Corte; pero los lectores asiduos a las noticias sensacionalistas se inclinaban más por las narraciones de catástrofes naturales, malformaciones milagrosas en animales y seres humanos y, sobre todo, gustaban de los reportajes sobre crímenes y sobre los terribles castigos que sufrían sus perpetradores (Kunzle, 1973: 40-61).

Estos mismos asuntos noticiosos de probado interés social son los que el editor encargará grabar en las tiras narrativas. Debido al auge de la burguesía y del racionalismo, durante el Barroco algunos de estos temas van perdiendo el favor del público, entre ellos, las malformaciones, las catástrofes y todo lo relativo a la superstición popular y religiosa. No ocurre lo mismo con las narraciones de crímenes y las crónicas de ejecuciones. Tampoco con los asuntos de la Corte, que siguen siendo extremadamente populares, especialmente cuando se trata de conspiraciones en contra la corona y regicidios, que ya en el Renacimiento empezaban a ser motivo de interés gráfico.



Las plazas donde tenían lugar las ejecuciones eran espacios perfectos para la venta de todo tipo de impresos y grabados de bajo coste. Por lo general se vendían programas de la ejecución, retratos de los condenados, pero también tiras que narraban ejecuciones de especial sanguinolencia o notoriedad pública: el comprador podía así comparar y decidir si el espectáculo que iba a ver estaba a la altura de otras ejecuciones.

La composición de la fig. II/23 es típica de esta época; se trata de una secuencia relato, sin intención de representar el movimiento, pero algunas de las viñetas concentran en su interior pequeñas acciones individuales que han de ser leídas en secuencia. Tenemos, por un lado, una secuencia de viñetas y, por otro, *secuencias internas* de acciones dentro de algunas viñetas. Narrar una conspiración o una ejecución colectiva podía llegar a ser una tarea harto enrevesada, con multitud de personajes implicados, tramas y subtramas; de ahí que se recurriera con frecuencia a incluir secuencias internas dentro de las viñetas. En la fig. II/23 se emplea la secuencia interna en las viñetas centrales para narrar todas las ejecuciones de los conjurados; la secuencia interna era, probablemente, el único modo de incluir todos los detalles pertinentes: si el grabador le hubiera dedicado una sola viñeta a cada ejecución, no habría contado con espacio suficiente.

El interés por las ejecuciones no era una simple cuestión de morbo colectivo del que los editores sacaron provecho. Por mucho que hoy tengamos que estimarlas como espectáculos crueles y sin sentido, las ejecuciones públicas cumplían una doble función social para los espectadores: una función disuasoria y una función ejemplarizante. La horca y el hacha eran advertencias claras sobre lo que le podía ocurrir a uno en caso de dejarse llevar por la tentación del crimen. Pero, además de disuadir, las ejecuciones a veces ofrecían al público modelos positivos de comportamiento. El condenado a muerte que afrontaba su momento postrero con valentía y demostraba ser temeroso de Dios en sus últimas palabras, era frecuentemente vitoreado por los asistentes y celebrado en tiras narrativas.

Según va avanzando el siglo XVII la fascinación por el castigo público comienza a decaer, pero no ocurre así con la fascinación por los criminales. Según David Kunzle, “en el siglo XVI, lo que interesa narrar es la elaboración del castigo; en el XVII, se trata de mostrar las dos cosas: el crimen y el castigo; y finalmente, en el siglo XVIII será solo el crimen lo que cuente” (Kunzle, 1973: 165). Este cambio del centro de interés es debido, probablemente, a dos hechos: el desarrollo del periodismo y el nacimiento de las fuerzas policiales. Cada vez con menor frecuencia, a la pregunta “¿cómo evitar el crimen?” se le dará la respuesta “con un castigo ejemplar”. Los nuevos métodos periodísticos y policiales tienen como fin reducir la delincuencia mediante la investigación de los motivos del criminal. Es decir, lo que interesa ahora son los detalles del crimen.

Las narraciones de crímenes seguirían teniendo, por tanto, y al igual que las de ejecuciones, un componente disuasorio y una moraleja. Lo didáctico está siempre presente en la tira narrativa, independientemente del tema al que esté dedicada; sin embargo, dentro del género de la crónica de crímenes aparecen ciertas tiras que empiezan a alejarse de este carácter didáctico. Una de ellas es la que reproducimos en la fig. II/24. Narra lo ocurrido cuando los hijos de un granjero, al ver cómo éste degüella un cerdo, deciden imitarlo haciendo lo propio con su hermano menor. Nada hay de disuasorio en esta tira y la única enseñanza moral que se podría extraer de ella es que no resulta conveniente sacrificar ganado delante de los niños, lectura hartamente anacrónica si consideramos que pocos granjeros del s. XVII podían prescindir de la ayuda de sus hijos en las labores diarias. El gusto por la tragedia, más que el didacticismo moral, parece ser lo que impulsa a esta tira narrativa. Recoge su tono narrativo del folclore popular: la crueldad con que los eventos son descritos no se debe tanto a la crudeza de los hechos en sí, los cuales no sabemos si son o no reales, sino más bien a la misma tradición en la que se insertan cuentos como el de Hansel y Gretel. Esta tira, en concreto, podría tratarse incluso de una ilustración de algún cuento popular ahora perdido.

Motivos muy distintos provocan la falta de moraleja en otras tiras narrativas. La admiración por el criminal es uno de ellos. En una tira narrativa inglesa (fig. II/25) se describe de manera minuciosa la fuga del famoso ladrón Jack Sheppard. Tenemos razones para pensar que esta tira narrativa titulada *An Exact Representation of the Holes Sheppard made in the Chimney*, fue muy popular en su época y su tirada copiosa. Según David Kunzle:

Miles de personas pagaron cuatro chelines (enorme suma: un retrato de Sheppard tan solo costaba tres peniques) por el privilegio de verle en persona; se estima que 200.000 personas fueron a su ejecución y, en el cadalso, Sheppard recomendó a todos los asistentes que leyeran el libro que sobre sus aventuras había escrito el señor Daniel Defoe. (Kunzle, 1973: 193)

Tal es la pasión por el detalle en la fig. II/25 que no se nos oculta la admiración que debió sentir el grabador por el complicado plan que su protagonista urdió para escapar de la prisión de Newgate. Nos encontramos de nuevo con una interesante mezcla de secuenciación por viñetas y secuencias internas; mezcla que narrativamente resulta hartamente curiosa: no se narra mediante la ilustración de las fases sucesivas de la fuga, sino a través de los objetos implicados en ella; técnica que acaso recuerda al uso medieval de los emblemas (fig. II/20), aunque pasada por el tamiz de un estilo realista increíblemente detallado.

A pesar de estas ocasionales desviaciones de la norma, el grueso de la producción de tiras narrativas sigue teniendo un marcado carácter didáctico y moralista, lo cual es debido en parte al gran

poder retórico que, sobre las clases humildes, tiene la narración pictográfica; poder superior, en todo caso, al que pueda tener la narración literaria. Al fin y al cabo, para entender el mensaje moral que contiene una tira narrativa no es indispensable saber leer.

Como era de prever, el discurso moralista de las tiras no estaba limitado únicamente a la esfera de lo público. No basta con instruir a los lectores acerca de lo que ocurre en la Corte, ni con recordarles las iniquidades cometidas por los enemigos del rey, o avisarles de la suerte que pueden correr las cabezas de los disidentes católicos en Inglaterra, o las de los protestantes hugonotes, en Francia. Las costumbres privadas son también sometidas a examen y enjuiciadas en las tiras narrativas.

Durante el Renacimiento, los siete pecados capitales eran ya un tema socorrido en las tiras, aunque las que lo trataban, tenían un carácter más ilustrativo que narrativo. Al centrarse en pecados más concretos (la avaricia y la riqueza excesiva son dos de los favoritos) las tiras consiguen poner en secuencia pequeñas historias ejemplarizantes. En otras ocasiones, el ejemplo se toma de las Sagradas Escrituras: se dedicarán decenas de tiras a la parábola del hijo pródigo, por ejemplo. Ninguna mala costumbre se escapa al escrutinio de las tiras narrativas. Criticadas son la usura, por supuesto (el simple hecho de ser judío es cosa reprochable), y la incontinencia de las féminas a la hora de gastar el dinero de sus maridos, también. No nos olvidemos del juego y, cómo no, de la glotonería y el alcohol; igual que el tabaco (una tira del s. XVII nos advierte que fumar no cura la sífilis, como dicen los médicos); y junto a los médicos, los abogados (Kunzle, 1973: 157-221). Pero dentro de este catálogo de vicios, profesiones y costumbres inmorales, hay dos que destacan como favoritas entre el público y los grabadores: la costumbre de casarse y la de practicar la prostitución.

En realidad, la mayor parte de las tiras sobre el matrimonio están centradas en el papel de la mujer dentro de dicha institución, o mejor dicho, en cuál debería ser su papel y cuál su comportamiento para hacer dichoso a su marido. Por lo general, más que ofrecer unas pautas positivas de comportamiento, las tiras suelen aproximarse a la cuestión por el camino contrario, es decir, satirizar sobre lo que una esposa nunca debe hacer (y en ocasiones, pero menos, tampoco el esposo).

La fig. II/26 es prueba de la extrema crueldad que podía llegar a alcanzar la tira narrativa cuando tocaba este tema. El que un marido maltrate a su esposa no es la excepción, sino algo en ocasiones recomendable; siempre y cuando la esposa no sea “una mujer sensata, de esas con quien convivir es un paraíso” (Kunzle, 1973: 229), como advierte el texto que acompaña a la tira<sup>12</sup>. Pero lo que nos interesa de este grabado no es el juicio moral que hoy nos pueda merecer, sino sus innovaciones formales. Dos

---

12 Debido a su extensión, no hemos reproducido el texto que acompaña a esta tira. Un resumen del mismo puede encontrarse en Kunzle, 1973: 229.

de ellas son capitales y anuncian un estilo narrativo que llegará a su cima con William Hogarth. Kunzle las identifica así:

La primera, “colocar en la pared cuadros de contenido simbólico (viñetas 2, 3 y 4: un retrato imperioso de la mujer, una alegoría de la disciplina y una escena de batalla), y [la segunda], la inserción en los fondos de incidentes para conectar unas escenas con otras: la premonitoria procesión funeraria (1), el marido entrando en la taberna (2) y el marido pidiéndole consejo a un amigo (4) (Kunzle, 1973: 231).

William Hogarth sacará partido a estos nuevos recursos narrativos (la inclusión de detalles simbólicos y anticipativos en el segundo plano) al tiempo que recogerá sus temas favoritos de un género al que ya hemos aludido antes: el de la prostitución. Vicio entre los vicios, la prostitución es también uno de los asuntos más recurridos en las tiras narrativas a lo largo y ancho de Europa, pero en ningún lugar tanto como en Italia, constituyendo tal vez un curioso precedente del género pornográfico. Ni que decir tiene que una considerable cantidad de los grabados que se conservan provienen de Venecia, donde se editaban todo tipo de publicaciones relacionadas con este tema, incluido el *Catalogo di tutte le principal et piu honorate cortigiane* (finales del s. XVII), que todo visitante debía poseer si quería sacar provecho de la mayor atracción turística de la ciudad (Migiel, 1994: 138).

Dentro de las tiras narrativas sobre la prostitución existían dos géneros bien diferenciados: uno basado en las vicisitudes de la prostituta, y otro dedicado a las aventuras de sus clientes, a los que se alude en la *broadsheet* inglesa por el nombre de “libertinos” (*rakes*), o en Italia por “lascivos” (*lascivi*). Las historias del primer género siempre se desarrollan de la misma manera: el aburrimiento lleva a una chica virtuosa de orígenes humildes a tener una aventura; la aventura a más romances, especialmente si los amantes financian su manutención; y de los romances cae en la prostitución, bajo condiciones cada vez más degradantes que provocan, al final de la tira, bien su arrepentimiento y la consiguiente redención, bien su muerte, sea por enfermedad venérea o por simple desnutrición (Kunzle, 1973: 274). Las tiras dedicadas al lascivo tienen una estructura similar, también basada en la degradación física y moral, pero diferenciándose en algunos detalles con respecto a las dedicadas a las prostitutas. Al contrario que ellas, el lascivo pertenece, por lo general, a una buena familia y lo reprochable de sus acciones no reside tanto en su lujurioso comportamiento, sino en su forma de malgastar la fortuna de sus padres. En cierto modo, se trata de una estructura narrativa heredada de la parábola del hijo pródigo, la cual, como hemos dicho, fue muy popular en las tiras del Renacimiento y el Barroco, con la diferencia de que, cuando la tira narrativa está dedicada no al hijo pródigo, sino al lascivo, éste suele morir en la última viñeta.

En resumidas cuentas, la moraleja de las tiras sobre prostitutas y lascivos es doble. Las tiras sobre prostitutas enseñan a las jóvenes pobres que no deben envidiar la riqueza de los aristócratas, pues si lo hacen irán encaminadas a una vida de vicio; y a su vez, las tiras sobre lascivos enseñan a los aristócratas a no malgastar sus riquezas. En suma, tanto por un lado como por el otro, el vicio siempre desemboca en despilfarro. Esta fórmula era de un valor educativo tan evidente que incluso inspiró juegos de mesa para adultos como *El entretenido juego de Simona y Filippa, fieles compañeras* (1695), inspirado con toda seguridad en algún antecedente del *Juego de la Oca*, en cuyo tablero se narraban, a razón de una viñeta por casilla, las vicisitudes a las que se enfrentan las protagonistas de tan sugerente título (Angelini, 1976: 45).

## II.4. LA ERA DEL GRABADO Y LA IMPRENTA. LAS ESTAMPAS SECUENCIALES (s. XVI - XVIII).

La estampa secuencial, tal y como la hemos definido al comienzo de este capítulo, consiste en un conjunto de ilustraciones grabadas de manera individual en estampas separadas, pero que sin embargo, han de ser leídas en un orden determinado. Durante los siglos XVI y XVII, la estampa secuencial supone únicamente una diferencia de formato con respecto a la tira narrativa; los principios formales en los que se basa la narración son idénticos en ambos casos. En el siglo XVIII, sin embargo, Hogarth introducirá en sus estampas secuenciales una novedad decisiva: mediante el uso de ciertas técnicas inspiradas por la pintura historicista, Hogarth conseguirá que sus imágenes narren historias sin necesidad de texto alguno. Pospondremos el análisis de dichas técnicas hasta el capítulo sexto, en uno de cuyos epígrafes estudiaremos la articulación de relaciones causales, ya que las innovaciones de Hogarth influirán decisivamente en todas las narraciones pictográficas posteriores; primero en la tira cómica, y más tarde, en el cómic.

Hasta Hogarth, por tanto, el aspecto que presentaban las estampas secuenciales no era muy diferente del de las viñetas de una tira narrativa tomadas individualmente. Los temas que se abordaban en la estampa secuencial eran básicamente los mismos que los de la tira narrativa: propaganda, complots, ejecuciones y costumbrismo moralista. Richard Verstegan fue uno de los primeros grabadores de estampa secuencial, especie narrativa con un prestigio ligeramente superior al de la tira debido a la calidad de sus ilustraciones. De origen inglés, pero exiliado en Francia, Verstegan se entrega de lleno a la propaganda política. Tras haber presenciado la persecución de católicos en su Inglaterra natal, Verstegan llega a Francia a finales del s. XVI con el propósito de trabajar para la Casa de Guisa, familia

que ostenta el liderazgo del partido jesuita. Su misión es concienciar al pueblo francés de los peligros del protestantismo (los hugonotes tenían una gran influencia en la Corte a finales del s. XVI), mostrándoles las consecuencias que la nueva doctrina había tenido en Inglaterra para los católicos.

En 1583, Verstegan elabora una secuencia de cinco grabados que lleva por título *Breve descripción de las diversas crueldades que los católicos ingleses soportan por causa de su fe*. Dichos grabados son de gran importancia en la historia de las narraciones pictográficas no sólo porque constituyen uno de los productos más logrados de propaganda gráfica, sino también porque se trata de la secuencia en medio impreso más larga y detallada hasta la fecha.

El hilo narrativo de la *Breve descripción* se continúa de estampa en estampa como demuestran sus títulos: *El arresto de los católicos* (fig. II/27), *Los registros nocturnos de casas* (fig. II/28), *Los tormentos que soportan en las prisiones*, *Los juicios y las condenas* y *La crueldad con que se da muerte a los católicos*<sup>13</sup>. Por añadidura, cada estampa contiene una secuencia interna, como ocurría en las viñetas centrales de la fig. II/23; las letras (de la A a la E) impresas en la fig. II/28 nos obligan a leer en un determinado orden (de derecha a izquierda) las imágenes que componen la ilustración, estableciendo conexiones causales entre ellas: los católicos celebran misas en sus casas (ventana de la esquina superior derecha) y, por tanto, son arrestados (arco de la casa), para después atarlos a un caballo y ser exhibidos en público (centro, detalle del fondo). Aunque la ilustración de Verstegan presenta estos tres eventos de forma simultánea, la manera en que están dispuestos nos hace percibirlos como una cadena causal: los personajes que están siendo arrestados en el interior de la casa, serán arrastrados a la calle igual que la mujer y el sacerdote, y luego los atarán del mismo modo a los caballos.

Durante el siglo XVII, en Inglaterra, fue muy popular un formato narrativo que podríamos incluir, si bien con reservas, dentro de la estampa secuencial. Se trata de los juegos de naipes narrativos. Los naipes se imprimían sobre una *broadsheet* todos juntos y luego se cortaban para formar la baraja. David Kunzle aventura la posibilidad de que algún grabador holandés cayera en la cuenta de lo mucho que se parecían las tiras narrativas a una *broadsheet* de naipes sin cortar. “El siguiente paso”, dice Kunzle, “unir el juego de naipes y la narración política era tan solo cosa de lógica” (Kunzle, 1973: 130). Y añade:

Desde la Reforma, era común darles a los juegos de naipes un propósito educativo y didáctico. En la Inglaterra puritana, el fabricante de naipes fomentaba la virtud en lugar del vicio,

---

13 Para mejor localizar las diferentes áreas narrativas de la secuencia hemos ampliado el tamaño de las letras originales. Hemos recortado el texto que acompaña a las ilustraciones y que identifica cada una de las letras, incorporando un resumen breve a los pies de cada figura.

produciendo barajas “científicas”; y en Francia, es sabido que el propio Luis XIV aprendió la historia de su país con ayuda de juegos de naipes [...] (Kunzle, 1973: 130-131)

Pero ninguno de estos juegos de cartas que menciona Kunzle era exactamente narrativo. Solo en la Inglaterra posterior a Cromwell, bajo el reinado de Carlos II, se empiezan a imprimir naipes con narraciones.

Los ingleses descubrieron que los juegos más emocionantes son aquellos donde el rey, la sota o el as representan a personajes reales, donde perder el juego significa perder tu propia vida y donde una carta de la Corte puede resultar impotente contra la carta más baja del palo del Parlamento. (Kunzle, 1973: 131).

Cualquier asunto político era válido para los juegos de naipes, pero entre los favoritos del público inglés destacaban las conspiraciones contra la corona. Se editaron juegos de la Conspiración de la Pólvora (fig. II/29), de la Gran Conspiración Papista, de la Rebelión del Duque de Monmouth y de la Revolución Gloriosa de 1688. Por lo general no existía una correlación precisa entre el orden de la narración y el orden de las cartas y los palos, motivo por el cual se reproduce en la fig. II/29 no el orden original de los naipes, sino uno de los órdenes sugeridos de lectura (Kunzle, 1973: 133).

Lo más interesante de este género lúdico-narrativo es su capacidad para dar lugar a lecturas alternativas y no lineales. En cada juego se genera una secuencia distinta de acontecimientos, según va saliendo una u otra carta. Junto con algunas tiras medievales (fig. II/20), los juegos de naipes ingleses constituyen uno de los primeros casos de secuencia temporal no cronológica en un medio visual. Si comenzamos la partida por el tres de diamantes (el líder de la conspiración, Guy Fawkes, preso por fin en la torre de Londres), y la siguiente carta que hace aparición es el as de tréboles (los conspiradores reciben instrucciones del Papa), podemos decir que se ha producido una analepsis en la narración, o por decirlo de otro modo, un *flashback*. Grande fue la perspicacia de los editores de estos juegos al elegir de entre todos los tipos de narraciones posibles, precisamente el tema de la conspiración. No hay historia que se preste mejor a la desorganización temporal que un complot contra la corona, pues ¿es posible establecer a ciencia cierta el orden preciso de los acontecimientos allí donde el secreto es la principal divisa y los testimonios son siempre contradictorios?

Es posible que el pintor y grabador William Hogarth conociera este tipo de naipes e incluso que llegara a jugar con ellos, ya que su uso y su aplicación a la enseñanza de la Historia de Inglaterra fueron muy comunes, invitando al alumno a encontrar el orden correcto de las cartas<sup>14</sup>. También es posible, por

---

<sup>14</sup> Debemos esta afirmación a una conversación privada con David Kunzle durante una estancia en el Departamento de Historia del Arte en la University of California Los Angeles (UCLA).

tanto, que le sirvieran de fuente de inspiración para varias estampas secuenciales que le convertirían en uno de los narradores gráficos más importantes de su tiempo.

Hogarth supone un antes y un después en la narración gráfica. Hasta Hogarth, las tiras narrativas y las estampas secuenciales habían sido excesivamente dependientes del texto. Si tapamos los textos de las viñetas en cualquier tira narrativa nos resultará bastante difícil comprender el sentido de algunas imágenes y, especialmente, la relación causal que nos lleva de una viñeta a la siguiente. Casi todas las narraciones pictográficas incluían algún tipo de texto en socorro de la imagen (bien pequeños párrafos narrativos, bien simples leyendas descriptivas como en los grabados de Verstegan). En cambio, a partir de su primera narración extensa, *A Harlot's Progress* (1732), Hogarth toma la costumbre de expresar gráficamente y no mediante el texto toda la información narrativa relevante para la comprensión de la historia, valiéndose de ciertas técnicas visuales heredadas de la tradición holandesa y de la pintura historicista (Antal, 1962: 99), las cuales examinaremos en profundidad en el epígrafe VI.3, ya que dichas técnicas son el sustrato de un elemento fundamental del lenguaje de los cómics: la elipsis visual.

Temática y estilísticamente, las estampas de Hogarth son sintomáticas de su época, y al mismo tiempo denotan dos grandes cambios en la narración gráfica; en primer lugar, el paso de la crónica propagandística a la sátira, género de mayor ambigüedad, al menos en lo que respecta a la “moralaja”; y en segundo lugar, un cambio sustancial en el estilo gráfico, pues Hogarth se convertirá, aun a su pesar, en el principal introductor de la caricatura en Inglaterra. La obra narrativa de Hogarth, a pesar de ser eminentemente visual, refleja en buena medida un cambio de gustos que también se da en lo literario. Si las novelas *Tom Jones* (1749) y *Shamela* (1740) son la respuesta satírica de Henry Fielding a la literatura moralista de Samuel Richardson; en *A Harlot's Progress* (1732) y *The Rake's Progress* (1735), Hogarth recurre a un estilo bufo similar al de Fielding, aunque “frío, astringente, fúnebre [...] brutal y violento” (Baudelaire, 1988: 109) para contrarrestar la afectación de moralistas como Bunyan en su *Pilgrim's Progress* (1678).

En palabras del propio Hogarth, el propósito de sus estampas secuenciales fue el siguiente:

Lo que quería era componer pinturas sobre el lienzo<sup>15</sup> igual que se construye una representación escénica; y lo que es más: que a éstas se las juzgara por el mismo rasero que se le aplica al teatro... Me he propuesto tratar mis temas igual que lo hace el escritor dramático; mi cuadro es mi escenario, los hombres y las mujeres son mis actores, los cuales, con sus gestos y acciones, representan una suerte de pantomima muda. (Hogarth, 1753: 23)

---

15 Por lo general, en sus secuencias narrativas, Hogarth pintaba primero sobre lienzo cada una de sus escenas y luego las trasladaba a la plancha de cobre. Muchos de los originales se perdieron, entre ellos la secuencia completa de lienzos de *A Harlot's Progress*.



En efecto, estos siete títulos de Hogarth funcionan como un libreto teatral. Compuesto cada uno por un número variable de estampas, éstas van mostrando escenarios diferentes y momentos diferentes de la evolución psicológica del protagonista. Dentro de cada serie, las estampas, aunque impresas por separado, se vendían y han de ser entendidas en conjunto. Son auténticos *tableaux* teatrales que se suceden en secuencia como si fueran viñetas en una tira narrativa. Sus dos primeras narraciones importantes, *A Harlot's Progress* y *The Rake's Progress*, se acogen precisamente a dos de los géneros más populares de la tira narrativa: el de las vidas de prostitutas y de libertinos. Uno de los grandes méritos de *A Harlot's Progress* reside en hacer lo mismo que hacían estas tiras, pero sin la ayuda de textos, pues las únicas palabras impresas en las seis estampas que integran la secuencia son sus títulos. En *The Rake's Progress*, no obstante, Hogarth decidió incorporar textos y sin embargo todo el peso de la narración sigue recayendo en la imagen: los versos impresos bajo cada ilustración hacen explícito su contenido moral pero no contienen información narrativa relevante. Toda esta información la aporta la imagen por sí misma.

Si exceptuamos la tira de Paul Furst de la fig. II/26, la cual, como ya comentábamos, tiene varios puntos en común con las narraciones de Hogarth, en éstas podemos encontrar algo inédito en la tira narrativa: las escenas están repletas de signos pictográficos que actúan como caja de resonancia de la psicología de los personajes, como por ejemplo, cuadros y objetos de contenido simbólico, y otros signos que nos permiten comprender sin recurrir a la palabra lo que ha ocurrido antes de que tuvieran lugar los acontecimientos representados en la imagen y también lo que va a ocurrir después.

Podemos observar cómo funciona esta técnica en la primera estampa de *The Rake's Progress* (fig. II/30). En ella se nos presenta a Tom Rakewell, su protagonista, como un joven rico al que están tomando medidas para un traje. Quién es, por qué ha encargado el traje y por qué hay tanto alboroto en la escena son cuestiones que quizá se nos escapen al principio, pero es posible obtener fácilmente las respuestas si nos fijamos en los detalles gráficos.

La presencia de un abogado, los muchos legajos tirados por el suelo, el repentino descubrimiento de un escondite donde había dinero ahorrado, y la prisa con que Tom ha llamado al sastre, parecen indicar que su padre acaba de morir, dejándole una gran fortuna. ¿Qué tipo de relación tenían Tom y su padre? No muy buena, a juzgar por los detalles. El padre de Tom era, seguramente, un avaro. Mientras que en el armario de la izquierda amontonaba artículos sin valor, el dinero lo tenía bien escondido detrás de un listón en el techo. Y por si aún nos sentimos tentados a tomar por prudencia su avaricia, fijémonos en los zapatos que hay en el suelo: las suelas han sido remendadas una y otra vez, retiradas y vueltas a

colocar, a juzgar por la cantidad de clavos que tienen. Al lado de los zapatos, las páginas un diario dan a leer lo siguiente: “5 de mayo. He conseguido colocar el penique falso que tenía. [May the 5th, 1721. Put off my bad shilling]” (Trusler, 1833: 12). Lo admite en su diario; a pesar de su fortuna, el viejo Rakewell únicamente tenía una preocupación en la vida: sacar provecho hasta del último penique, aunque éste sea falso. Ahora entendemos mejor la actitud un tanto disoluta de Tom. Si su padre le escatimaba hasta el último penique, no es de extrañar que a Tom le sobre tiempo para lanzarse a disfrutar de las libertades de las que careció su infancia, cosa que empieza a hacer, precisamente, en la siguiente estampa (fig. II/31).

El nacimiento de la elipsis expresada por medios exclusivamente visuales, como ocurre en estas dos estampas; la aparición de la secuencia alternante, en la que se salta de uno a otro personaje mostrando escenas que ocurren de forma simultánea (*Industry and Idleness*, 1747) o la repetición de símbolos idénticos en diferentes imágenes con el fin de dar coherencia a la narración visual (*The Four Stages of Cruelty*, 1751), son algunos de los recursos que explotará Hogarth sentando las bases de un “lenguaje” narrativo puramente pictográfico; recursos que serán utilizados por grabadores posteriores, como J. H. Ramberg, Thomas Rowlandson o Goya, en secuencias como *Das Leben Strunks der Emporkömmmlings* (Kunzle, 1973: 405-417), *Dr. Syntax* (1809-1821) o los *Desastres de la Guerra*<sup>16</sup> (1810-20), y en general también por todos los dibujantes de tira cómica. En el capítulo quinto analizaremos con el debido detalle todos estos recursos.

## II.5. LA ERA DEL GRABADO Y LA IMPRENTA. LA TIRA CÓMICA (s. XVIII y XIX).

Cuando estudiamos un artefacto narrativo, sea cual sea su especie, no debemos olvidarnos nunca del papel que juegan las innovaciones tecnológicas: sin duda, éstas motivan con frecuencia importantes cambios estilísticos y de estrategia narrativa. En el caso de la tira cómica, ésta nació gracias a la invención del aguafuerte en el siglo XVIII, un método de grabado que permite obtener una mayor fluidez de línea e hizo posible que se introdujera en la tira un nuevo estilo gráfico: la caricatura.

Con ella, la tira adquiere una expresividad inédita hasta entonces. En el epígrafe VII.2, titulado “El contenido pictográfico de la viñeta”, trataremos con mayor profundidad la características del estilo

---

<sup>16</sup> Los *Desastres de la Guerra* no es una secuencia propiamente narrativa, pero la repetición rítmica de ciertas escenas y motivos gráficos, así como su división en tres bloques cronológicos, obligan a leer las estampas que la componen en el orden preciso en que Goya las dispuso.

caricaturesco, pues además de presentar unos rasgos estéticos peculiares, la caricatura funciona como un sistema semiótico (basado en ciertas reglas combinatorias de gestos y rasgos faciales) que, como tal, merece estudio aparte.

El periodo de mayor expansión de la caricatura y de la tira cómica tendría lugar en el siglo XIX, debido en parte a la aparición de la litografía, una técnica de grabado en piedra que simplifica y mejora el proceso de impresión en serie, y en parte también por la instauración en Inglaterra de un régimen político parlamentario “con su consiguiente libertad de expresión, por limitada y discutida que sea en numerosas ocasiones” (García, 2010: 44); condición, esta última, totalmente necesaria para el desarrollo de la caricatura ya que su objeto es fundamentalmente político, como podremos comprobar en las siguientes imágenes.

La caricatura propicia asimismo otros géneros también relacionados con la sátira, como por ejemplo, la crítica de costumbres sociales (Gillray) o la crítica de géneros literarios (Töpffer). Pero la caricatura no supuso únicamente un viraje hacia lo humorístico, sino también un cambio esencial en cuanto a las relaciones entre imagen y texto.

La caricatura confiere al artista un abanico enorme de recursos para expresar visualmente lo que en las rígidas tiras del Renacimiento y del Barroco sólo se podía expresar con palabras. Al no existir expresividad facial en la tira narrativa, tampoco existe en ella evolución dramática; por ejemplo, nada podemos saber acerca de lo que sienten o experimentan internamente Jesucristo y el Alma Cristiana en *Christus und die Minnende Seele* (fig. II/21); son datos irrelevantes, ya que lo único que importa en el ritual de cortejo son los elementos simbólicos. En cambio, en un dibujo caricaturesco, el rostro humano puede expresar miedo, nerviosismo o enamoramiento sin necesidad de estar acompañado de un texto que hable del miedo, del nerviosismo o del amor. La imagen deviene narrativamente autosuficiente, como prueban las estampas de Hogarth, y releva al texto de su función de anclaje (ver epígrafe VII.1.3, “Interacciones entre el mensaje léxico y pictográfico”), es decir: ya no es absolutamente necesaria la información verbal para comprender el significado de la imagen.

Esta característica es quizá la más sobresaliente de la tira cómica. James Gillray fue probablemente el autor de tiras cómicas y *cartoons* (chistes de una sola viñeta) más celebrado de su época, y tuvo especial fortuna a la hora de explorar nuevas relaciones entre imagen y texto. En *El progreso de John Bull* (1793), una de sus tiras cómicas más populares, nos relata en cuatro viñetas la partida y el regreso de un soldado al que acaban de enviar al frente (fig. II/32). El dominio de la expresividad y el elevado detalle de los escenarios consiguen hacer que la ilustración hable por sí misma sin ayuda del texto. En la tercera viñeta se dice que “la propiedad de John Bull está en peligro”, pero eso

es algo que ya sabemos, puesto que se ve claramente que la familia está entrando en una casa de empeños. Aunque en este caso la leyenda se antoja innecesaria, Gillray sigue imprimiendo una bajo cada viñeta. La razón es sencilla, ahora que el dibujo es autosuficiente, el texto escrito puede adquirir un sentido irónico.

Así, en la última viñeta, la leyenda “el glorioso regreso de John Bull” nos dice justo lo contrario de lo que sugiere la ilustración, pues el rostro demacrado, su uniforme raído y la pierna perdida son prueba evidente de su ruina; texto e imagen toman caminos divergentes, algo insólito hasta el momento en las narraciones pictográficas, con el fin, en este caso, de introducir un discurso crítico. Lo mismo ocurre en la primera viñeta: allí donde dice “John Bull feliz” debería más bien decir “John Bull aburrido”. Texto e imagen dialogan negándose el uno al otro, e invitando al lector a buscar información narrativa no explícita. Si Gillray está ironizando sobre su felicidad, ¿no estará en cierto modo autorizándonos a pensar que, en realidad, John Bull se va al frente simplemente porque se *aburre* en casa? Un texto irónico puede revelarnos aspectos del personaje que en la imagen están sólo implícitos: aunque todavía tosca, esta tira es, Hogarth aparte, una de las primeras narraciones pictográficas en las que, sin llegar por supuesto a la introspección psicológica, se intenta ofrecer al lector ciertos datos acerca del mundo interior de los personajes.

A finales del siglo XVIII, James Gillray empieza a plasmar el habla de los personajes en el interior de la viñeta, recuperando un recurso medieval, la filacteria, al que le da la forma redondeada que hoy conocemos por bocadillo. Aunque Gillray utiliza bocadillos sólo ocasionalmente, varios de sus seguidores, George Cruikshank y William Heath entre ellos, empiezan a explotar este recurso de forma habitual hasta convertirlo en un estándar. Hay que hacer constar, sin embargo, que son raros los casos en los que se utilizan los bocadillos para articular escenas dialogadas; casi siempre, como ocurre en la fig. II/33, son un simple sostén para los monólogos de un personaje. Cuando aparecen varios bocadillos en una viñeta, como ocurría en la tira de Cruikshank que citábamos como ejemplo de tira cómica en la introducción a este capítulo (fig. II/4), uno suele contener el parlamento principal y los otros funcionan poco más que como notas a pie; en las escenas que presenta Cruikshank los bocadillos de los niños son simples vítores ante lo que dice el profesor, pero no constituyen un diálogo articulado.

En resumidas cuentas, las posibilidades dramáticas de la tira cómica son superiores a las de la tira narrativa en tanto que su expresividad figurativa es mayor, gracias a la caricatura, y además, se establece un juego irónico entre imagen y texto que no existía en la tira narrativa. Asimismo el formato de publicación de la tira sufre un importante cambio: mientras que las tiras narrativas se imprimían siempre en hojas individuales, la tira cómica aparece en las páginas de revistas satíricas como *Le*

*Charivari* en París (1832-1937), el *Punch* en Londres (1841-2002), o periódicos como el *Anti-Jacobin Review* (1798-1821), pudiéndose adquirir también en tiendas de grabados impresas en edición limitada y coloreadas a la acuarela. Sin embargo, y a pesar de la creciente relación de la tira con las publicaciones periódicas, todavía estamos lejos del cómic. Mientras que los cómics son, por lo general, dialogados y se suele dedicar en ellos un buen número de viñetas a cada escena, por el contrario, en la tira cómica, la secuencia narrativa sigue siendo una secuencia relato, es decir, continúa presentándose una escena por viñeta, a lo que hay que sumarle que no existen todavía las escenas dialogadas con bocadillos.

Habrà que esperar a que Rodolphe Töpffer publique sus “novelas gráficas” para que la tira cómica dé un paso más en pos de la dramatización escénica y, por lo tanto, del modo narrativo propio del cómic. El escritor e ilustrador suizo Rodolphe Töpffer dibujó en 1827 su primer “cuento en imágenes”, nombre que daba a sus narraciones pictográficas (Töpffer, 1845: 201), pero no fue publicado hasta 1835 bajo el título de *Les Amours de M. Vieux Bois*. A éste le siguieron otros títulos como *Histoire de M. Jabot* (1833), *M. Crepin* (1837) o *M. Pencil* (1840), la mayor parte de los cuales llevaban circulando años antes en forma de manuscrito encuadernado entre sus amigos, uno de los cuales fue nada menos que Wolfgang Goethe (fig. II/34).

El formato elegido por Töpffer afectó de manera decisiva a la estructura narrativa de sus tiras. Hasta entonces el autor de tira narrativa o tira cómica había contado con un número muy limitado de viñetas para narrar una historia, pues solo contaba con una página para hacerlo; sin embargo, al utilizar el libro como soporte, Töpffer dejó de verse limitado por las dimensiones de la página: sus historias podían tener la extensión que quisiera. Si, por su forzosa brevedad, las narraciones contenidas en las tiras anteriores a Töpffer tenían por lo general un carácter anecdótico, o cuando eran cómicas, no pasaban de ser un chiste, los “cuentos en imágenes” de Töpffer se acercaban más a la estructura de la novela.

Pero ésta no fue la única consecuencia de la mayor extensión de sus narraciones: al contar con un espacio ilimitado, Töpffer dejó de verse forzado a utilizar la secuencia relato. No era necesario ya economizar el blanco de página dibujando una viñeta por escena; muy al contrario, Töpffer emplea páginas enteras para plasmar una sola escena fragmentando en varias imágenes una sola acción o un solo evento narrativo. El resultado de esto es el regreso de la *secuencia mimética* que, hasta entonces, habíamos visto aparecer de forma muy tímida en los zootropos de la Edad de Bronce, en el arte griego y en el excepcional caso de la *Danza de campesinos* de Beham.

El teórico y guionista de cómics Santiago García ha encontrado una explicación muy convincente, y al mismo tiempo ingeniosa, para el extraño hecho de que la representación secuencial del

movimiento no vuelva hacer acto de presencia hasta Töpffer, a pesar de que era bien conocida por los grabadores que le precedieron, como prueba el grabado de Beham:

El motivo de que la repetición de planos y fondos [con el fin de representar el movimiento] se hubiera evitado en las narraciones con imágenes es muy sencillo: en los grabados tradicionales, el uso de planchas de metal había exigido producir imágenes con una alta densidad de información gráfica que justificara su alto precio. Uno no compraba una estampa con seis imágenes para que las seis imágenes solo ofrecieran variaciones paso a paso en el movimiento de los personajes principales: la rentabilidad estaba en poder disfrutar de seis escenas diferentes – aunque relacionadas-, que se pudieran contemplar con deleite estético, y no tanto leerlas rápidamente, como es inevitable hacer con los libros de Töpffer. (García, 2010: 55-56)

Es por tanto el formato libro y su elevado número de páginas lo que le permite a Töpffer utilizar todo el espacio que quiera para repetir planos y fondos para representar secuencialmente el movimiento (fig. II/35). Ningún lector iba a quejarse de que repitiera dibujos similares malgastando el espacio de la página, ya que, tratándose de un libro, este espacio dejaba de ser escaso. El movimiento, se convierte, de hecho, en uno de los temas principales de los “cuentos” de Töpffer: en sus historias podemos encontrar locas persecuciones a la carrera, a caballo o incluso en bote (*Les Amours de M. Vieux Bois*, 1835), viajes aéreos gracias al impulso del céfiro (*M. Pencil*, 1840), la aparatosa caída de veinticinco hombres subidos a una escalera (*Le Docteur Festus*, 1840), etc. Töpffer anticipa así un género de comedia, el *slapstick* o la “comedia física” (fig. II/36)., que tres cuartos de siglo después triunfaría en el cine de la mano de Fatty Arbuckle, Charlie Chaplin o Stan Laurel y Oliver Hardy.

Por otro lado, la fragmentación de escenas le permite a Töpffer un mayor desarrollo dramático y, por tanto, la referencia directa a los géneros literarios. Casi todos los títulos de Töpffer son parodias del sentimentalismo de corte romántico y de un género muy en boga de la época, el *Bildungsroman* o *Novela de formación*. En una *Bildungsroman* canónica como, por ejemplo, *El aprendizaje de Wilhelm Meister*, el protagonista sufre una serie de peripecias que marcarán su carácter para bien o para mal, y que, a la larga, provocan un cambio en dicho protagonista y en su proceso de desarrollo social y moral. En los “cuentos en imágenes” de Töpffer, al contrario de lo que ocurre en el *Bildungsroman*, las metas de sus protagonistas son ridiculizadas sin piedad, ya se trate de convertirse en un autor célebre como en el caso de *L'Histoire d'Albert* (1844) o de seducir al “objeto amado” en el caso de *Les Amours de M. Vieux Bois* (1835). Importa en las historias de Töpffer el viaje en sí, no el progreso ni el crecimiento del personaje: sus tramas son como carreras de obstáculos en las que sus personajes tropiezan de continuo, sin aprender nunca nada de sus errores; un *Bildungsroman* contemplado desde la óptica del absurdo, un modelo literario a medio camino entre la clásica sátira de costumbres y *Las Aventuras del Barón Münchhausen*.

No sería aventurado afirmar que con Töpffer empieza a brotar una cierta conciencia artística en la narración pictográfica. Sus “cuentos en imágenes” fueron publicados en ediciones muy limitadas que Töpffer vendía a sus amigos y a lectores muy selectos, sin ambición de darles una difusión mayor ni de construir un discurso moral en su obra como el de Hogarth. Por primera vez en la historia del grabado podemos encontrar una obra cuya función social es nula, o al menos, muy inferior a su función expresiva. Por añadidura, en las obras de Töpffer es posible identificar ya temas recurrentes e imágenes obsesivas, estructuras determinadas que se repiten de título en título e incluso el “mito personal” que Charles Mauron convierte en el centro de su metodología psicocrítica y que contribuye a configurar el fenómeno artístico (Rubio Martín, 1987: 68), un mito personal encarnado en los protagonistas de Töpffer, seres torpes e inocentes que han leído demasiado y cuyas fantasías novelescas, les embarcan en locas aventuras y, con demasiada frecuencia, también a poner en peligro a la gente que les rodea. Podríamos decir, en suma y salvando las distancias, que Töpffer es a la novela romántica lo que Cervantes a la de caballería.

Los “cuentos en imágenes” de Töpffer influyen decisivamente en las tiras cómicas de sus contemporáneos, estimulando sus ambiciones expresivas (en este sentido Gustave Doré será su alumno más aventajado) y extendiendo entre ellos la preocupación por el movimiento y el reto de representarlo mediante la fragmentación de acciones. La “comedia física”, en la que el movimiento es en esencia el único tema de la narración, pasa a ser uno de los géneros más populares de la tira cómica. La revista germana *Fliegende Blätter*, dedicada a la publicación de relatos satíricos, solía incluir con cierta frecuencia secuencias mudas, plenamente miméticas ya, que consistían básicamente en chistes relacionados con caídas, choques (fig. II/37) y movimientos extravagantes; tendencia ésta que fue exportada con éxito a otros países de Europa, entre ellos España, donde el dibujante Apeles Mestres se convirtió en un especialista en este tipo de gags, aunque casi siempre acompañados de texto (fig. II/38). También a Estados Unidos llegan las tiras de humor físico, en la versión “muda” de Reinicke o en la versión acompañada de texto. El mayor experto en este tipo de tiras es probablemente A. B. Frost, quien se ayuda en ocasiones de estudios fotográficos del movimiento plano a plano para dibujar sus minuciosísimas secuencias miméticas. Una de ellas, publicada en 1879 en la revista *Harper's New Monthly* (fig. II/39), ha sido identificada por Thierry Smolderen como la primera tira cómica posterior a Töpffer que se atreve a “transgredir el tabú de la repetición de imágenes” (Smolderen, 2002), es decir, la primera secuencia mimética nacida por influencia de Töpffer (García, 2010: 55), diez años anterior a las secuencias de Reinicke y Mestres que señalábamos arriba.

En la segunda mitad del siglo XIX, la representación secuencial del movimiento dejó de ser únicamente material para elaborar gags, o chistes de una sola página en revistas cómicas; otros autores

supieron aprovechar las lecciones de Töpffer para dar mayor dinamismo a historias de mayor envergadura. Gustave Doré y Wilhelm Busch compartieron con Töpffer la ambición de crear novelas con imágenes; el primero desde un tono menos bufo, más didáctico, pero sin perder de vista la comedia (*Dés-Agréments d'un Voyage d'Agrément*, 1851; *Histoire de la Sainte Russie*, 1854); el segundo, dirigiéndose al público infantil con clásicos de la literatura ilustrada como *Max y Moritz* (1865) y *El señor y la señora Knopp* (1876) en los que incluye secuencias que funcionan de manera independiente. Ambos autores tienen en común un afán por insertar en sus narraciones secuencias miméticas en las que el movimiento cobra un papel protagonista (fig. II/40). La obra de Doré y Busch, a medio camino entre la tira cómica y el libro ilustrado, supone un punto de inflexión en la historia de las narraciones pictográficas; un momento de indecisión entre el formato revista y el formato libro.

Finalmente el mercado acabará decantándose por las revistas cómicas y satíricas. El libro no volverá a tener un peso importante como soporte de narraciones pictográficas hasta las últimas décadas del siglo XX (con la excepción, claro está, del libro ilustrado, y de las novelas de imágenes de Frans Masereel y Max Ernst, a principios del XX). Sin embargo, en buena medida, la llegada del cómic y el asentamiento de un modelo de narración basado en la secuencia mimética, en el diálogo y en la dramatización, se lo debemos a los periódicos norteamericanos de finales del XIX, en concreto a los de William Randolph Hearst y Joseph Pulitzer, en cuyas páginas empiezan a aparecer los primeros cómics.



### III. EL CÓMIC.

En la tira cómica del siglo XIX podemos encontrar ya casi todos los rasgos estilísticos que tradicionalmente se han asociado al cómic. Tenemos buenos ejemplos de secuencia mimética en los gags “mudos” popularizados por la revista *Fliegende Blätter* y en los “cuentos en imágenes” de Rodolphe Töpffer. Los textos que acompañan a las viñetas de Töpffer son manuscritos, como en el cómic; y algunos caricaturistas como Cruikshank, Heath o, en ocasiones, Gillray recurrían al bocadillo para hacer hablar a sus personajes. Si esto es así ¿cuál es la diferencia entre la tira cómica y el cómic?

La diferencia estriba en que estos rasgos, en la tira cómica, se dan únicamente de forma aislada: no hemos podido encontrar ninguna tira cómica anterior a 1896 donde los personajes dialoguen mediante bocadillos en una secuencia mimética. Existen tiras que se acercan bastante a este criterio (recordemos *The Preparatory School for Fast Men*, fig. III/1), pero si las examinamos con detenimiento descubriremos que el tipo de secuencia está más cerca del modelo estático de la secuencia relato que del modelo dinámico de la secuencia mimética (en todas las viñetas el orador es un personaje diferente, tratándose por tanto de escenas también distintas) y que los personajes no dialogan entre sí, sino que recitan monólogos.

En las últimas décadas del siglo XIX proliferan las secuencias miméticas con diálogo, como la titulada “Por un coracero” de José Luis Pellicer (fig. III/2), que Antonio Martín y Viviane Alary han identificado como la “primera verdadera historieta española” (García, 2010: 47; Alary, 2000: 36). Sin embargo, en este tipo de historietas dialogadas, muy extendidas por toda Europa, los parlamentos de los personajes siguen figurando debajo de la viñeta y en caracteres tipográficos, sin producirse aún la característica integración de texto e imagen que estamos acostumbrados a ver en el cómic.

Parece, por tanto, que asociamos el término cómic a todas aquellas narraciones secuenciales que cumplen las siguientes características:

- a) Hacer uso, total o parcialmente, de la secuencia mimética; o dicho de otro modo, representar secuencialmente el movimiento mediante la “narración de momentos consecutivos de la acción” (García, 2010: 66).
- b) Cuando contienen narración o diálogos, el texto figura en el interior de la viñeta; los diálogos, encerrados en bocadillos (Gubern, 1972: 21-22; García, 2010: 66)

- c) Existe una continuidad gráfica entre texto e imagen: palabra y dibujo forman parte de un mismo gesto manuscrito. A esta característica del cómic Philipe Marion la denomina “principio de homogeneidad gráfica” (Marion, 1993: 61)
- d) Otros autores exigen, para hablar de cómic, la “presencia continua de un personaje central” (Sabin, 1996: 15)

Para que se verifiquen todas estas características, incluido el bocadillo, dentro de una historieta, habrá que esperar a la aparición del *The Yellow Kid*, si bien tenemos ya comic mudo en las páginas que Willete y Steinlen realizaron para la revista *Chat Noir* (los gags de estos dos creadores tienen personajes estables, al contrario que las tiras del *Fliegende Blätter*). A pesar de todo, será *The Yellow Kid* y no otro título el responsable de que el modelo dinámico de los cómics, basado en la secuencia mimética y el diálogo mediante bocadillos, se extienda por todo Estados Unidos, Europa y Japón. En concreto, la primera aparición de este modelo tiene lugar el 25 de octubre de 1896. Ese día se publicó en el *New York Journal* de William Randolph Hearst una tira protagonizada por el “chico de amarillo” en la que mantiene un diálogo mediante un fonógrafo (que resulta ser, en realidad, un loro); diálogo que tiene lugar primero a través del texto impreso en su camiseta, y en la última viñeta, por fin, mediante un bocadillo (fig. III/3).

En el epígrafe VII.1, “El contenido léxico de la viñeta”, discutiremos en detalle el proceso que siguió Richard F. Outcault en *The Yellow Kid* para, en primer lugar, trasladar el texto del exterior al interior de la viñeta, rotulándolo sobre la camiseta del protagonista y en los carteles que el resto de personajes llevan en la mano; y, en segundo lugar, transferirlo al interior de bocadillos. Este proceso tiene interés teórico ya que supone el paso de un modelo esencialmente narrativo (el característico de la secuencia relato) a un modelo mostrativo o dramático similar al del teatro o al del cine. De momento, nos basta con identificar en *esta tira*<sup>17</sup> de *The Yellow Kid* el punto de partida de una nueva especie narrativa, el cómic, que se extiende rápidamente de los periódicos norteamericanos a las revistas cómicas europeas y que asumirá diferentes formatos en función del soporte o tipo de publicación en la que encuentren cobijo. A lo largo de este capítulo discutiremos los diferentes formatos del cómic y la influencia que las expectativas comerciales de dichos formatos (y en el caso de la novela gráfica, también expectativas artísticas) han tenido sobre los temas que el cómic ha abordado y sobre el “lenguaje” utilizado para hacerlo.

<sup>17</sup> Las entregas anteriores de *The Yellow Kid* no contienen bocadillos y, la mayor parte de ellas, tampoco hacen uso de la secuencia mimética. Por esto no debe cometerse el error de identificar el “nacimiento” del cómic con la primera aparición de *The Yellow Kid*, la cual tuvo lugar el 16 de febrero de 1896 en la ilustración dominical “Hogan’s Alley”, publicada en el suplemento del *New York World*, diario propiedad de Pulitzer (Gubern, 1972: 21).

## III.1. EL CÓMIC EN LA PRENSA ESTADOUNIDENSE.

### III.1.1. LA PÁGINA DOMINICAL.

Hasta la última década del siglo XIX la tira cómica, en Estados Unidos, era publicada principalmente en revistas cómicas y satíricas. Su paso a los periódicos está estrechamente relacionado con la aparición de los primeros suplementos semanales. Con motivo del décimo aniversario de la compra del *New York World*, Joseph Pulitzer crea una edición especial del periódico, adjuntando por primera vez el 7 de mayo de 1893, un suplemento dominical de aspecto y contenidos similares a los de la revista *Harper's Magazine* (Couch, 2001: 62-63). Se trataba de un suplemento con artículos de interés general, profusamente ilustrado, que rápidamente fue imitado por los diarios de la competencia, en especial por los de William Randolph Hearst. Aunque estos suplementos dominicales hacían gala de un amplio contenido gráfico, las tiras y las ilustraciones con carácter narrativo empezaron a aparecer cuando al suplemento de interés general se le añadió otro de humor, también con formato de revista, imitando en este caso revistas satíricas como *Life*, *Puck* o *Judge* (Couch, 2001: 63).

Los suplementos dominicales propiciaban dos tipos de formatos: la *tira de prensa*, compuesta por tres o más viñetas alineadas a lo largo de una sola tira, o de dos tiras apiladas (fig. II/2); y la *página dominical*, cuando al dibujante se le concedía una página entera para desarrollar la narración. El 5 de mayo de 1895, Pulitzer publicó la primera ilustración en color en un suplemento humorístico (fig. III/4); y desde entonces se puso de moda imprimir también en color las páginas dominicales más populares y exigir para ellas una calidad gráfica mayor que la de la tira, pues al margen de su función narrativa, también debían servir de reclamo para la compra del periódico. A los protagonistas de algunos de estos cómics a página completa, si se hacían populares, se les concedían también tiras de prensa, impresas en blanco y negro o, en ocasiones, también en color (caso este último el de *The Yellow Kid*).

Entre las páginas dominicales que aparecieron en los años posteriores a *The Yellow Kid* se encuentran *Happy Hooligan* (1899) de Frederick Burr Opper (publicada también en el *New York Journal* de Hearst); los *Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks (1897), primero como tira de prensa y años más tarde como página dominical; y la enormemente vanguardista *Gasoline Alley* de Frank King (1918). Éstas, y muchas otras páginas dominicales, tienen en común idénticos rasgos estilísticos, el más llamativo: un trazo de “línea clara” en el que el volumen queda apenas sugerido y que cuya influencia se

deja sentir en Hergé, el creador de Tintín (Pons, 2010), extendiéndose por toda Europa. También tienen en común todas estas páginas dominicales el modo de narración dramatizada que introdujo Outcault en *The Yellow Kid*, así como sus temas proletarios, sus pícaros personajes y su humor basado en lo cotidiano: los protagonistas de *Happy Hooligan* son tres hermanos vagabundos que se caracterizan por su mala suerte, pero que no dejan de sonreír a la vida diaria; los *Katzenjammer Kids* son dos personajes infantiles inspirados en *Max y Moritz* de Wilhelm Busch, que viven en el seno de una familia de inmigrantes de origen alemán; y *Gasoline Alley*, por su parte, narra la larga saga de una familia típica norteamericana con la que cualquier lector se podía identificar. No es de extrañar que los protagonistas de estos primeros cómics pertenecieran siempre a la clase trabajadora (o en el caso de *Happy Hooligan*, fueran vagabundos con ciertas pretensiones sociales). Éste era precisamente el público al que iban dirigidos los suplementos dominicales, el tipo de gente que no podía o no quería permitirse el lujo de comprar revistas de forma habitual, puesto que eran mucho más costosas que el periódico de los domingos (Couch, 2001: 63).

Una de las pocas excepciones a esta temática de relaciones sociales en el seno de familias de clase trabajadora la constituye *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Winsor McCay. El protagonista de *Little Nemo* es hijo de una familia acomodada y sus aventuras transcurren en un mundo muy distinto a los callejones y solares donde juega el Yellow Kid con sus amigos o a la humilde casa donde viven los Katzenjammer Kids. Sus peripecias no se derivan de las estrecheces económicas de sus padres, ni son provocadas por la visita de un familiar lejano (fig. III/5). Nemo está siempre dormido y sus aventuras tienen lugar en el mundo de los sueños. Quizá debido a ese cambio de espacio narrativo, el peso de la moraleja en *Little Nemo* es mucho menor, lo cual le da a McCay la posibilidad de entretenerse experimentando. Cuando *Little Nemo* empieza a publicarse, bocadillos y viñetas forman parte ya del lenguaje estándar del cómic; y a estos, McCay añadirá algunos recursos más que ensaya primero a modo de experimentos, pero que al cabo de un tiempo acabarán convirtiéndose en estándares del cómic: por ejemplo, el uso de la perspectiva, recurso prácticamente inédito hasta entonces tanto en la tira narrativa como en la cómica. Otro recurso típico de *Little Nemo*, que a partir de entonces será ampliamente explotado, es la partición de un mismo espacio en dos o más viñetas (fig. III/6, viñetas 13 y 14); o la posibilidad de variar el tamaño de las viñetas según las exigencias dramáticas de la historia (fig. III/6), cosa que ya había ensayado Töpffer pero solo con variaciones en anchura, dado que sus libros estaban compuestos únicamente por tiras horizontales.

Muchos de los periódicos con suplemento dominical son de tamaño “sábana”, es decir, tienen las mismas dimensiones de una *broadsheet*. Éste es el caso del *The New York Herald*, donde se publica *Little Nemo*; o el *Chicago Tribune*, que los domingos incluye *Gasoline Alley*. Dado su enorme tamaño,

algunos creadores se ven tentados a darle a la página el tratamiento de un lienzo: no tratan solo de narrar una historia, sino de dotar a la narración de una dimensión estética que dé unidad a la página. Esto empieza a ser evidente en *Little Nemo*, donde McCay ensaya composiciones de página a cual más extravagante; pero quizá el mayor grado de sofisticación que se alcanzó al imprimir una lógica unitaria a la página tuvo lugar, precisamente, en *Gasoline Alley*.

Algunas de las entregas de *Gasoline Alley* están constituidas por una única ilustración: generalmente un espacio en perspectiva isométrica donde se desarrolla la acción, pero segmentado en numerosas viñetas (fig. III/7). Cada una de ellas representa un área temporal diferente: como si un mismo espacio contuviese, de manera simultánea, distintos momentos del tiempo ordenados de manera cronológica; la plasmación gráfica de un continuo espacio temporal perfecto del que nos llegan ecos al contemplar la secuencia completa de la catedral de Rouen pintada por Manet bajo la luz de treinta momentos diferentes del día y del año, o al leer aquel pasaje de *En busca del tiempo perdido* en el que el narrador pasea por la nave central de la catedral de Combray, la cual alberga bajo cada bóveda un siglo distinto (Proust, 1913: 80).

El interés comercial, es decir, la necesidad de vender periódicos, determina férreamente la temática de las páginas dominicales, así como su carácter estilístico; y sin embargo, algunos dibujantes como Frank King empiezan a tomar el pulso en sus cómics a cuestiones clave para la literatura y el arte de las primeras décadas del siglo XX, como pueden ser la memoria o la relación entre el espacio y el tiempo. Sea consciente o inconsciente por parte de sus creadores, la filiación de ciertas páginas dominicales con los movimientos de vanguardia europeos resulta indudable, especialmente la relación de *Little Nemo* con el surrealismo, o la del Krazy Kat de Goerge Herrimann con la literatura del absurdo y con el existencialismo (Heer, 2002: 13). Algunos dibujantes actuales, como Chris Ware, han reivindicado el formato de la página dominical, sus posibilidades experimentales y su forma de abordar de manera desenfadada cuestiones estéticas tan importantes como el espacio y la memoria; dicha reivindicación asume, en la fig. III/8, la forma de una cita literal a *Gasoline Alley*.

### III.1.2. LA TIRA DE PRENSA.

Según Román Gubern, la tira de prensa, también llamada *tira diaria* debido a su periodicidad, empezó a popularizarse gracias a la aparición de la serie *Mutt and Jeff* en 1907, aunque no llegó a consolidarse

como uno de los formatos habituales del cómic hasta 1920 (Gubern, 1972: 39). El mismo Gubern nos proporciona una útil definición de la *tira de prensa*:

[Se trata de] una estructura de montaje horizontal peculiar de ciertos cómics, que constituye una unidad de publicación y que se caracteriza por: a) ocupar un fragmento de página de contenido heterogéneo (otras tiras diarias, chistes, pasatiempos, etc. b) constituir una narración completa o seriada. (Gubern, 1972: 39)

Como “estructura de montaje horizontal” la tira diaria no es un formato original, ni mucho menos. Aunque aún eran secuencias relato, la mayor parte de las tiras cómicas del XVIII y XIX presentaban ya esta misma estructura (con la variante de dos hileras horizontales apiladas una sobre otra). Algunas, como las de Emil Reinicke en *Fliegende Blätter*, incluso llegaban a hacer uso de la secuencia mimética, como hemos visto. Al margen de las disparidades estilísticas, la única diferencia técnica entre una tira de Reinicke como la de la fig. III/9, publicada en 1893 y una de George Herriman (fig. III/10) reside en que la segunda hace uso de bocadillos y la primera no. La forma de representar el movimiento, fragmentando las sucesivas fases de una acción, sigue siendo la misma.

Hay, sin embargo, otra gran diferencia entre la tira cómica “muda” de finales del XIX y la tira de prensa de la segunda década del XX. La primera, como dijimos en el capítulo anterior, está basada en el humor físico, en el simple placer de ver cómo un personaje se tropieza, se cae, sube por una cuerda, se vuelve a caer, etc. Sus protagonistas tienen una vida muy corta ya que casi nunca se les dedica más de una tira. Por el contrario, en la prensa estadounidense, cada tira diaria está protagonizada por repertorio estable de personajes. Algunas de ellas, como dice Gubern, constituyen una narración completa, como por ejemplo, las tiras de *Krazy Kat*<sup>18</sup>, las de *Mafalda*,<sup>19</sup> las de *Carlitos* y *Snoopy*, o mucho más recientemente, las de *Calvin y Hobbes*. Suelen tener la apariencia y la estructura de chistes (basados en el movimiento o no), presentando una situación conflictiva que se resuelve en cuatro o cinco viñetas. Dichos conflictos no tienen continuidad de entrega en entrega, es decir, de un día al siguiente; y de hecho, lo habitual es que ningún personaje se refiera a acontecimientos ocurridos en tiras anteriores. De esta forma, el lector puede “engancharse” a la serie en cualquier momento, sin necesidad de haberla leído nunca antes.

---

<sup>18</sup> *Krazy Kat* empezó a publicarse en forma de tira en 1910, consiguiendo su primera página dominical en 1916, formato en el que acabó consolidándose.

<sup>19</sup> Hacemos esta mención de *Mafalda*, el único título no estadounidense en este epígrafe, tanto por su popularidad en el mercado hispano-americano como por constituir un ejemplo tan paradigmático de la tira costumbrista como lo es *Carlitos* y *Snoopy*, título en el cual encuentra fuente de inspiración.

Esto, que podría suponer una desventaja desde el punto de vista narrativo, ha sido aprovechado por dibujantes como los de las tiras citadas anteriormente (Herriman, Quino, Charles Schulz y Bill Waterson) para poner en primer plano la caracterización de personajes. Puesto que no es posible crear líneas argumentales, dedican sus tiras al retrato de personajes: cada una de sus entregas es una pincelada impresionista que da forma a un rasgo de personalidad o una manía, y que en ocasiones sirve incluso para plantear al lector cuestiones de índole existencial o filosófica. Herriman y Quino son dados, por ejemplo, a la reflexión sobre la naturaleza del lenguaje (fig. III/10 y III/11); Charles Schulz a un análisis crítico de los roles sociales y sexuales (fig. III/12), preocupación que comparte también con Quino; las tiras de *Calvin y Hobbes* de Bill Waterson suelen girar en torno al papel que cumple la imaginación infantil en el proceso educativo y de maduración del ser humano.

El segundo tipo de tiras diarias del que habla Gubern tiene un mecanismo narrativo bien distinto. Se trata de narraciones seriales que se continúan de entrega en entrega, de modo que, para poder seguir la línea argumental, era necesario comprar el periódico todos los días. Muchas de estas tiras iban unidas, además, a una página dominical en la que, los fines de semana, seguían las aventuras de los personajes a todo color. La estrategia comercial era bien clara: dar a probar el título al lector que solo compraba el periódico los domingos, y una vez conquistado hacerle comprar todos los días el periódico para no perderse las peripecias que sus personajes favoritos protagonizaban entre semana. En este tipo de títulos, las elipsis entre página dominical y página dominical solían ser tan bruscas que era difícil entender lo que había pasado entre medias si no se leían las tiras diarias.

Los dibujantes de tiras auto-conclusivas, como Charles Schulz, contaban con muy poco espacio para desarrollar una anécdota y, además, existía un imperativo editorial que les impedía hacer referencia a lo ocurrido en entregas anteriores; debido a eso, ninguna de estas tiras podía imitar ningún género literario preexistente. Eran las propias imposiciones del formato las que dan origen, paradójicamente, a un género nuevo: el retrato impresionista de costumbres. No ocurre lo mismo con las tiras seriales. Estas narraciones nacidas de la combinación de página dominical y tira diaria, privilegiaban, claro está, la peripecia larga y, por tanto, nada impedía a sus creadores imitar los subgéneros dominantes en la literatura popular; principalmente, la novela negra en su variante hard-boiled (*Agente Secreto X-9*, de Dashiell Hammett y Alex Raymond, fig. III/13), la ciencia-ficción (*Flash Gordon*, serie en la que Alex Raymond dibujaba las páginas dominicales y Dan Barry las tiras diarias, fig. III/14) o el género de aventuras (*Terry y los Piratas*, de Milton Caniff).

Una de las pocas excepciones a esta preferencia por los subgéneros populares la constituye, precisamente, *Gasoline Alley*, una de las escasísimas páginas dominicales que se continuaban de fin de

semana en fin de semana sin tiras diarias tendiendo un puente entre página y página; sus argumentos responden más bien al costumbrismo de Schulz, con la peculiaridad de que los personajes de *Gasoline Alley* van envejeciendo según pasan los años, algo totalmente insólito en el mundo del cómic.

Pero dejando a un lado este extraño caso, uno de los títulos que hemos mencionado antes, *Terry y los Piratas*, nos ofrece un buen ejemplo de las peculiaridades narrativas de las series de tiras diarias; peculiaridades que son debidas a las restricciones que imponía el formato. El creador de *Terry y los Piratas*, Milton Caniff, como cualquier otro dibujante de tira diaria serial, estaba obligado a emplear solo cuatro viñetas (en ocasiones hasta ocho o nueve, si se trataba de dos tiras apiladas) para hacer avanzar la historia y al mismo tiempo conseguir que el lector no perdiera el hilo de lo ocurrido el día anterior. Debido a eso, las tiras seriales tuvieron que ajustarse a una estructura narrativa muy rígida. La primera viñeta servía para recordarle al lector dónde se había interrumpido la historia en la entrega anterior; en la segunda viñeta, los protagonistas salían del apuro en el que se encontraban; en la tercera, topaban con un nuevo problema y, en la cuarta, se les dejaba en un momento de indecisión al borde del peligro (fig. II/15). Al día siguiente, vuelta a empezar. En palabras del propio Milton Caniff:

Harold Gray [creador de *Little Orphan Annie*] me contaba por ejemplo que los lunes tenía que poner como mínimo una viñeta resumiendo el fin de semana, otra en la que se intuyera un posible desenlace y la última viñeta para avanzar la historia. En otras palabras, se explicaba algo que no había utilizado el domingo, por ejemplo, lo que hubiese pasado desde otra perspectiva. Si el domingo has puesto una pelea, el lunes pones a dos chicos comentándola, y al final el gancho para el martes: alguien que entra con una pistola. Y ya está, ya tienes la tira del lunes. (Eisner, 2001: 83)

Este tipo de estructura narrativa provenía, como es evidente, de la literatura folletinesca, aunque los casos de *Terry y los Piratas* o *Flash Gordon* están más cerca de las aventuras de *Sherlock Holmes* que Conan Doyle escribió para *The Strand*, que de las novelas de Dostoyevsky o Dickens. Asimismo, la compresión narrativa es mucho mayor en la tira serial que en el folletín por la sencilla razón de que el dibujante solo cuenta con cuatro unidades narrativas por cada entrega: la necesidad de “ir al grano” y de recurrir de forma constante a la elipsis es, por tanto, mucho mayor. Sea como fuere, hay que conceder a la tira serial el mérito de haber sido el primer formato de cómic en el que hubo un intento de aproximarse hacia la macro-estructura narrativa de la novela,<sup>20</sup> anunciando si bien de forma tosca y todavía muy dependiente de la típica rigidez de los géneros populares, la futura llegada de la novela gráfica.

---

<sup>20</sup> Por supuesto, hubo anteriores intentos de aproximación desde la tira cómica (Töpffer, Doré) y desde la novela con imágenes (Frans Masereel), pero no del cómic nacido en los periódicos.



## III.2. EL CÓMIC EN LAS REVISTAS.

### III.2.1. LAS REVISTAS DE COMICS EN ESTADOS UNIDOS. EL *COMIC-BOOK*.

Al contrario que en Europa, donde la difusión del cómic fue debida principalmente a las revistas, en Estados Unidos las publicaciones autónomas de cómic, fuera del medio periodístico, no comienzan a popularizarse hasta finales de los años treinta y principios de los cuarenta. Esto se debe, en buena medida, a la actuación monopolística de las agencias sindicadas de prensa. Los dibujantes de tiras de prensa no podían vender sus creaciones directamente a los diarios, tenían que hacerlo a través de agencias como el *King Features Syndicate* (propiedad de Hearst) o el *Chicago Tribune Syndicate*. Esta última, por ejemplo, compraba a Chester Gould sus entregas diarias de *Dick Tracy*, o a Al Capp las de *Li'l Abner* y las distribuía entre sus periódicos asociados, de forma que los lectores pudieran encontrar ambos títulos no solo en el *Chicago Tribune*, sino también en el *Washington Post* (fig. III/16) o el *Los Angeles Times*; impidiendo, así mismo, su aparición en cualquier diario de William Randolph Hearst, como por ejemplo el *Los Angeles Examiner*, el cual se nutría de las tiras que le proporcionaba su propia agencia, el *King Features Syndicate*.

Estas agencias o “sindicatos de prensa” centralizaban de forma casi monopolística la distribución y venta de tiras. Con la progresiva popularización de tiras seriales como *Terry y los Piratas* y *Flash Gordon* a mediados de los años 30, las agencias empezaron a darse cuenta de que los lectores pedían, cada vez con más frecuencia, narraciones de mayor extensión. Uno de los modos que tuvieron de responder a esta demanda fue ofertar a los periódicos no solo tiras sueltas, sino suplementos dominicales completos, confeccionados ya de antemano, en los que se incluían cómics de más de una página. Así ocurrió con el suplemento titulado *Comic Book Section*, un encarte de dieciséis páginas a color, en el que la agencia *Register and Tribune Syndicate* incluía todas las semanas una historieta de siete páginas titulada *The Spirit* (fig. III/17), que llevaba la firma de Will Eisner (Barrero, Martínez-Pinna y Bosque Sendra, 2008).

Con el tiempo, Will Eisner y el equipo de dibujantes con que confeccionaba *The Spirit* utilizaron este formato más extenso para dar rienda suelta al experimentalismo formal. Como hemos visto, los creadores de tiras seriales, aunque carecían de limitaciones en cuanto a la extensión de sus historias, se encontraban muy constreñidos a la hora de plasmarlas sobre el papel, ya que la estructura narrativa debía ser siempre la misma en cada tira. Eisner, por el contrario, contaba con seis páginas para

desarrollar la estructura narrativa que deseara, y a partir de 1946, las peripecias detectivescas de Spirit, héroe enmascarado sin superpoderes, empiezan a convertirse en una excusa para ensayar todo tipo de alardes narrativos: la adopción gráfica del punto de vista del asesino al relatar cómo éste dispara a su víctima (“El asesino”, diciembre de 1946, fig. III/18), la coincidencia entre el tiempo de lectura y el tiempo diegético del relato (“Diez minutos”, 11 de septiembre de 1949), cortes transversales de edificios que se convierten en el soporte contenedor de las viñetas (“Escuela para señoritas”, 19 de enero de 1947), por no hablar de los continuos intentos por representar la dimensión sonora de la palabra mediante variaciones caligráficas y tipografías diversas.<sup>21</sup>

El *Comic Book Section* donde aparecía cada semana *The Spirit* tenía ya formato de revista de cómics: sus páginas eran tamaño “cuaderno”, es decir, de dimensiones más reducidas que las páginas dominicales, que habitualmente se adaptaban al tamaño *broadsheet* de los periódicos. En la segunda mitad de los años 30 empezaron a aparecer las primeras revistas de cómics, vendiéndose, estas sí, de forma independiente en los quioscos y tiendas de prensa. Se trataba, por lo general, de antologías de historietas de humor y su temática estaba basada en la “comedia doméstica orientada hacia un público lector de todas las edades” (Sabin, 1996: 35). En 1940, sin embargo, se publica la primera revista de Disney, *Walt Disney's Comics and Stories*, inaugurando un nuevo género, el de los *funny animals*, dirigido hacia un público exclusivamente infantil. Es en torno a estos años cuando debido al auge de las revistas de cómic, o *comic-books*, empieza a asumirse que el lector “natural” de cómics es niño o adolescente, lo cual propicia el declive de la temática costumbrista propia de las tiras diarias, y la aparición de nuevos géneros con cierta tradición en la literatura *pulp*. A modo de ejemplo, el primer número de *Action Comics* (1938), uno de los títulos decanos dentro del *comic-book*, contenía historietas detectivescas (*Scoop Scanlon, Reportero*), de vaqueros (*Chuck Dawson*), de aventuras (*Tex Thompson*), históricas (*Adventures of Marco Polo*), de boxeo (“*Pep*” *Morgan*), etcétera, hasta un total de ocho títulos diferentes. El más extenso de ellos tenía trece páginas y en él se relataba la historia del único superviviente del planeta Krypton, un alienígena con superpoderes al que se le dio el nombre de Superman.

Jerry Siegel y Joe Schuster, los creadores de Superman, hicieron de él “una mezcla de Hércules y Sansón” (Sabin, 1994: 61), aunque a diferencia de este último su punto débil no era su cabellera, sino un mineral procedente de su planeta nativo, llamado Kriptonita. El empeño de Superman no es otro que el de utilizar sus superpoderes para el bien de la humanidad. En resumidas cuentas, salvar el mundo. En la

---

<sup>21</sup> Las fechas de publicación de las historietas citadas las hemos obtenido gracias al imprescindible artículo publicado en *Tebeosfera*, donde aparecen recopilados los títulos originales, fechas y otros datos editoriales de todas las historietas de *The Spirit* publicadas en España hasta 2008 (Barrero, Martínez-Pinna y Bosque Sendra, 2008)

novela *Las aventuras de Kavalier y Clay*, basada en las experiencias de un buen número de creadores de cómics de esta época, Michael Chabon expone su teoría, derivada en buena medida de las opiniones de Will Eisner, según la cual *Superman* y el género superheroico en su conjunto surge como respuesta angustiada ante los acontecimientos que se estaban produciendo en Europa a finales de los treinta (Chabon, 2001). Tanto Siegel como Schuster eran judíos, así como también Stanley Lieber (Stan Lee) y Jacob Kurtzberg (Jack Kirby), creadores de *Los cuatro fantásticos* y *La Patrulla-X*, lo cual parece dar cierta verosimilitud a la teoría de Chabon. Sin embargo, por muy interesante que pueda resultar esta interpretación judaizante del género superheroico, no existe ningún dato histórico o contextual en las historietas de Superman, aparte de su fecha de publicación, que nos pueda hacer pensar en él como una especie de Golem con capa dispuesto a vengar al pueblo hebreo tras la Noche de los Cristales Rotos. Superman y el resto de superhéroes que surgieron a imitación de éste, funcionan más bien como una simple fantasía de poder en la que el lector adolescente ve reflejados sus deseos, pese a que en ocasiones su imagen fuese utilizada en la propaganda bélica (fig. III/19).

Las historias de aventureros, piratas y superhéroes de los comic-books estaban diseñadas para ser leídas muy rápido, en apenas un instante; quizá por eso, los textos eran casi siempre tópicos, los fondos sin detalle y los dibujos poco expresivos. A esto habría que añadir otra circunstancia: estos comic-books resultaron ser escandalosamente rentables. Según Jack Kirby, creador del *Capitán América* (1941), las ventas de su personaje, sin ser el más puntero de aquel entonces, llegaron a alcanzar en su mejor momento los 900.000 ejemplares (Eisner, 2001: 212). Esto favoreció que muchas editoriales impusieran un sistema de producción en serie. Se separaron las tareas de guión y dibujo, pero no sólo eso: también pasó a depender de otras personas el entintado del dibujo a lápiz y la rotulación de los textos. Al compartimentar de este modo las tareas, era posible asignar a cada dibujante (y a cada guionista) varias series de cómic diferentes, con el consiguiente descenso de la calidad narrativa y de la ilustración. No eran excepcionales casos como el de Jack Kirby quien, a mediados de los 60, llegó a ocuparse simultáneamente de cuatro títulos al mismo tiempo (*La Patrulla-X*, *Los Cuatro Fantásticos*, *Los Vengadores* y *La Masa*), viéndose obligado a producir un total de cien páginas mensuales.

Si comparamos este número con las veintiocho páginas mensuales, siete por semana, que tenía que entregar Will Eisner con ayuda de sus colaboradores para ganarse un sueldo, no nos extrañará que, de entre todos los géneros, el de superhéroes fuera el que presentase unos rasgos más convencionales y tipificados (fig. III/20). Traje de mallas, identidad secreta, compinche adolescente y novia sufridora eran algunos de los leitmotivs constantes del cómic de superhéroes. Y pese a las diferencias puntuales que puedan tener los personajes entre ellos (Batman, al contrario que Superman, no tiene superpoderes; Wonder Woman, al contrario que sus compañeros, es mujer) todos vienen a justificar una misma forma

del ver el mundo que alcanzará su mayor grado de delirio durante la era McCarthy: los valores estadounidenses se hallan amenazados por un mal externo, tan irracional e incomprensible como pueda serlo el nazismo, el comunismo o el supervillano de turno, y la única opción frente a algo tan ajeno a nuestro entendimiento es, por supuesto, atacarlo antes de que él te ataque a ti.

### III.2.2. LAS REVISTAS DE CÓMICS EN EUROPA. EL *ÁLBUM*.

Como bien sabemos, en la Europa de finales del XIX, la tira cómica se publicaba en revistas satíricas y humorísticas: las páginas del *Fliegende Blätter*, con sede en Munich, la de *Mundo Cómic*, en Madrid, o las del *Punch* londinense, incluían todas las semanas historietas, con o sin texto, que hacían uso de la secuencia mimética. Este tipo de narraciones breves, a caballo entre la tira cómica de principios del XIX, deudora todavía de la secuencia relato, y los primeros cómics de finales del mismo siglo, alcanzarían su máxima expresión en la revista *Chat Noir*, un folleto cultural que el cabaré parisino del mismo nombre (fig. III/21) empezó a editar en 1882.

*Chat Noir* era una publicación de marcado corte bohemio e inspiración simbolista (en alguna de sus entregas podemos encontrar la firma de Verlaine), caracterizándose asimismo por su activismo político de línea radical. Según Kunzle:

El *Chat Noir* era una de las pocas revistas parisinas que se atrevía a afirmar brutalmente que los trabajadores tenían todo el derecho del mundo a aplaudir que se guillotina a sus patrones. Tired-Bognet, en sus *cartoons*, tomaba partido por los mineros en huelga, de forma incluso más inequívoca que Zola (Kunzle, 1990: 190).

Sin embargo, entre los artículos políticos y satíricos que se publicaban en *Chat Noir*, tuvo también cabida otro tipo muy distinto de divertimento que se hizo popular con rapidez: las tiras de Adolphe Willette y Théophile-Alexandre Steinlen, cuya técnica se inspiraba claramente en la de las tiras “mudas” de Wilhelm Busch y las del *Fliegende Blätter*. Su contenido, de intención claramente poética, sin embargo, se derivaba de otra fuente muy distinta. En la segunda planta del cabaré, su dueño Rodolphe Salis, mandó construir un teatro de sombras chino. Aunque faltaban todavía diez años para el estreno del cinematógrafo, el aire de los salones de París estaba ya impregnado de una cierta fascinación por cualquier tipo de espectáculo basado en la ilusión de movimiento. Las linternas mágicas y los teatros de sombras se hicieron muy populares no solo en Francia, sino en toda Europa, y es este ambiente el que produce el caldo de cultivo del que surgen estos cómics silenciosos del *Chat Noir*.

Y decimos “cómic” porque tanto la obra de Willete como la de Steinlen, además de representar secuencialmente el movimiento satisface otra de las características que se suele exigir al cómic: la “presencia continua de un personaje central” (Sabin, 1996: 15). El protagonista de las páginas de Willete es Pierrot, un personaje neurótico, cruel e ingenioso, pero ante todo inocente; especialista en crear malentendidos y, sin embargo, salir bien parado de ellos. En las tiras de Reinicke, la ausencia de palabras se debía a que el chiste gráfico estaba basado en el movimiento; sin embargo, el Pierrot de Willete va mucho más allá del simple chiste, pues el signo gráfico cobra un valor simbólico: si los cómics de Willete no tienen palabras no es porque constituyan *gags* de comedia física, sino porque de ese modo se preserva la ambigüedad del símbolo.

En la historieta titulada *Le Roman de la Rose* (fig. III/22) encontramos a Pierrot, caracterizado como un niño que intenta trepar por el tallo de una rosa, apoyando sus pies en las espinas. Intenta alcanzar el capullo, pero no lo consigue; en parte porque se queda enganchado en una espina, en parte porque hace acto de presencia una abeja, guardiana de la flor. Pierrot cae al suelo y, presa de la frustración, destroza la rosa con un paraguas; al verlo, la abeja le ataca y le da muerte atravesándolo con un florete. El placer que nos produce esta breve secuencia nada tiene que ver con la caída de Pierrot, como ocurría con las tiras de Reinicke (fig. III/9). Es admirable el detalle con que Willete se recrea al dibujar a Pierrot trepando por el tallo, cierto; pero lo que verdaderamente llama la atención de esta secuencia son sus aspectos simbólicos. ¿Qué representa la rosa? ¿La vida, o tal vez el arte? ¿Qué significa entonces la frustración de Pierrot? ¿Representa el enfado del artista que, al no poder llegar a la cima de su arte, decide destruir su obra? Todas estas preguntas quedan en el aire y cada lector podrá darles una respuesta distinta, gracias a que Willete no añade palabras que puedan dar una respuesta inequívoca al significado de sus imágenes.

Los cómics de Steinlen no son muy distintos en este sentido. Steinlen parece preferir escenas más realistas que Willete: sus secuencias están siempre protagonizadas por un gato, el gato negro que da nombre al cabaré y a la revista; sus peripecias no son muy distintas a las que podría vivir cualquier gato en el mundo real, como mucho algo más exageradas. Sin embargo, Steinlen sabía elegir cuidadosamente dichas peripecias y darles una lectura simbólica y un fuerte tono existencial: al lector no se le escapa que las historietas de Steinlen no hablan en realidad del mundo de los gatos, sino del nuestro propio. En *Idylle*, una gata blanca intenta reunirse con su compañero saltando por la ventana; sin embargo, se equivoca al calcular la distancia a la que se encuentra la cornisa y acaba estrellándose contra la acera (fig. III/23). El mundo de los gatos es, en Steinlen, una sinécdoque de la sociedad humana. El comportamiento de los felinos se deriva del puro instinto y, dentro de su irracionalidad, se asemeja al comportamiento humano. ¿Quién, a causa de la pasión, no se ha dejado llevar como la gata de Steinlen,

calculando mal las distancias? La cornisa donde se encuentran nuestros deseos y nuestras metas ¿acaso no está siempre mucho más lejos de lo que creemos?

Tanto si los llamamos cómics como si los llamamos tiras cómicas, lo cierto es que las secuencias de Willete y Steinlen tienen más que ver con *Little Nemo*, *Krazy Kat* o *Carlitos y Snoopy* que con la mayor parte de las tiras cómicas de la segunda mitad del XIX. Las peripecias de Pierrot y las del gato negro tienen la misma estructura iterativa que las de *Carlitos* o *Krazy Kat*. Cada entrega es, básicamente, una variación sobre un tema recurrente. Cuando al leer por primera vez una tira de Charles Schulz vemos cómo Carlitos sufre los pequeños desprecios diarios de sus amigos, no nos resulta en principio especialmente gracioso ni significativo en modo alguno. Sin embargo, cuando esta misma situación ocurre de manera insistente, tira tras tira, y vemos cómo Carlitos es rechazado de mil modos distintos, lo que en un principio pudo parecernos trivial cobra un peso existencial significativo.

Lo mismo ocurre con las desgracias recurrentes del gato de Steinlen (fig. III/24 y 25) y con las continuas frustraciones del Pierrot de Willete: no solo poseen ya la misma estructura iterativa que las tiras diarias norteamericanas diez años antes de que estas aparecieran, sino que, fieles a su filiación simbolista (el personaje de Steinlen es un homenaje explícito a *El gato*, uno de los poemas que componen *Las flores del mal*), anticipan la querencia por el surrealismo y el humor absurdo de cómics como los ya mencionados *Little Nemo*, *Krazy Kat*, *Gasoline Alley* o la reciente *ACME Novelty Library* de Chris Ware.

Al contrario de lo que ocurrió en Estados Unidos, donde las tiras pasan de ser publicadas por revistas como *Harper's New Monthly* a ser incluidas por los periódicos en sus suplementos dominicales; en Europa, las revistas siguen siendo el soporte habitual del cómic. Las innovaciones introducidas por Outcault, principalmente el uso del bocadillo como soporte del diálogo, son rápidamente imitadas por la historieta europea, pero la llegada de la impresión a color cambia radicalmente el carácter de las revistas de cómics. Éstas, igual que las revistas satíricas, estaban dirigidas a un público preferentemente adulto, pero se encontraron con un problema que sus editores no habían anticipado.

Cuando en 1904 apareció *Puck*, la primera revista británica de cómics a color, sus lectores empezaron a escribir cartas en protesta por sus colores brillantes. “Sin embargo, a los niños sí les gustaron”, afirma Dennis Gifford:

En el número 11, *Puck* inauguró una sección infantil. [...] Diez semanas después, los temas juveniles abarcaban la revista entera. [...] El cómic infantil acababa de nacer (Gifford, 1990: 29)

Animados por el particular atractivo que parecía tener el color entre el público infantil, las revistas de cómics siguieron el ejemplo de Puck dirigiéndose exclusivamente a este público. Entre las más conocidas se contaban *The Dandy* (1937) y *The Beano* (1938) en Gran Bretaña; *Coeurs Vaillants* (1929) en Francia y la célebre *Spirou* (1938) en Bélgica; las españolas *TBO* (1917) y *Pulgarcito* (1921); y la italiana *Jumbo* (1932). Estas revistas infantiles acogían material de todo tipo, desde historietas originales como *Spirou y Fantasio* (1938) de Rob-Vel y, posteriormente, Franquin, publicada en la revista del mismo nombre; hasta *comics* importados de Estados Unidos, como *Flash Gordon*, *El Príncipe Valiente*, o los de Walt Disney, que contaron con versiones en todos los países europeos (*Mickey Mouse Weekly*, 1936 en Gran Bretaña; y la italiana *Topolino*, 1931, por citar algunas).

Pero las revistas infantiles no eran el único lugar donde el lector podía encontrar cómics. Siguiendo el modelo norteamericano, también algunos diarios europeos incluyeron cómics en sus páginas aprovechando su gancho comercial. En uno de estos periódicos, el belga *Le Vingtième Siècle*, vieron la luz las primeras aventuras de *Tintín* (1929). Estas se publicaban dentro del suplemento infantil de los jueves *Le Petit Vingtième* (fig. III/26), donde también aparecieron *Quick y Plupke* (1930) y *Jo, Zette y Jocko* (1936), otras historietas del mismo creador, Hergé.

Algunos de los títulos publicados en revistas de cómic o suplementos consistían en narraciones cortas que no se continuaban de semana a semana (al estilo de *The Spirit*). Sin embargo, otros títulos como *Las aventuras de Tintín* (1929-1976) y luego el *Spirou* de Franquin (1946-1958), *Lucky Luke* de Morris y Goscinny (1946-2001) o *Astérix, el Galo* de Goscinny y Uderzo (1959-2005) poseen una estructura muy diferente a la de las series norteamericanas. Las entregas de estas series de origen franco-belga contienen un hilo argumental que se continúa de semana en semana. Una vez finalizada la publicación de un hilo argumental completo era costumbre reeditar todas las páginas que lo componían en formato *álbum*: un volumen con una extensión que solía rondar las 48 y 62 páginas.

Puesto que es éste el formato definitivo de publicación, los creadores europeos de series de cómic planificaban la estructura narrativa pensando en la extensión del álbum y no en la de cada entrega semanal. El método de publicación es similar al de algunos títulos estadounidenses como *Flash Gordon* o *El Príncipe Valiente*, y sin embargo la experiencia al leer un tomo recopilatorio de *Flash Gordon* y uno de *Tintín* es muy diferente. Los álbumes de *Tintín* se leen como una novela o un relato corto, sin costuras aparentes; mientras que los tomos de *Flash Gordon*, a pesar de que reúnen un conjunto narrativo coherente, evidencian claramente su origen serial: cada entrega, es decir, cada página, tiene una estructura narrativa independiente, tiene su planteamiento, su nudo y su desenlace, lo cual hace que

la lectura del volumen entero sea excesivamente sincopada, ya que cada entrega se ajustaba aproximadamente a las reglas descritas por Caniff.

El formato *álbum europeo* es síntoma de un cambio de sensibilidad con respecto al cómic, por parte de sus creadores pero también de sus lectores: ambos sienten la necesidad de contar y de leer historias más largas, no una mera sucesión de anécdotas; en definitiva, la necesidad de acercar la narración pictográfica al modelo novelístico. Los cambios de estrategia narrativa que, poco a poco, va introduciendo Hergé en *Las aventuras de Tintín* ilustran muy bien cómo se materializa progresivamente dicho acercamiento. Consciente de las diferencias existentes entre la publicación serial y el álbum autónomo, a la hora de reeditar sus aventuras en volúmenes independientes, Hergé volvía a dibujar ciertas viñetas (e incluso pasajes enteros) y cambiaba la manera de agruparlas para disimular la fragmentación estructural de las entregas originales y dotar de mayor cohesión al conjunto.

A pesar de eso, las versiones redibujadas de los primeros volúmenes de Tintín todavía conservan ciertas evidencias de su origen serial. Su segundo álbum, *Tintín en el Congo* (1931) posee una clara estructura episódica, incluso en su versión redibujada de 1946. La premisa de la que parte esta aventura (Tintín viaja al Congo para realizar un reportaje) es una mera excusa para enfrentarle a un peligro tras otro, que a pesar de estar unidos de manera casi imperceptible, se corresponden aproximadamente con el contenido de las entregas originales. Si nos detenemos en la lectura comprobaremos que los incidentes a los que se enfrenta Tintín no tienen una duración superior a dos páginas y media (fig. III/28): en las páginas 7 y 8, Tintín lucha contra un tiburón bajo el agua para salvar a Milú de sus fauces; de la 12 a la 13, la emprende a tiros contra un cocodrilo sobre el que se ha montado Milú creyendo que era un tronco. Páginas 14 y 15: Tintín se enfrenta a un bandido que le quiere robar el coche; 16 a la 18, un mono rapta a Milú y Tintín se disfraza con la piel de otro mono para rescatarlo.

Álbum tras álbum, *Tintín* van abandonando poco a poco esta estructura folletinesca y episódica hasta alcanzar una estructura similar a la de una novela; las concesiones hacia el lector ocasional van decreciendo, y Hergé se siente menos forzado a dedicar cada entrega a un incidente completo. Los cambios que tiene que introducir en los álbumes para difuminar su origen serial son cada vez menores, hasta llegar a su undécimo título, *El secreto del unicornio* (1943), el primero en el que ya no existe diferencia alguna entre la versión en blanco y negro publicada por entregas y la versión en formato álbum a color.

En *El secreto del unicornio*, Hergé utiliza ya estrategias narrativas totalmente ajenas a su origen serial, como por ejemplo ampliar el tamaño de ciertas viñetas para darles un uso descriptivo (fig. III/29), algo impensable hasta entonces, ya que si cada entrega semanal se limita a cuatro o cinco páginas, ¿por



qué malgastar ese preciado espacio con ilustraciones de gran tamaño? Dos álbumes atrás, en *El cangrejo de las pinzas de oro* (1941), Hergé había empezado ya a acentuar el carácter descriptivo de algunas secuencias introduciendo viñetas de gran tamaño e incluso aprovechando las portadas de la versión por entregas publicada en *Le Petit Vingtième* para insertarlas como páginas de una sola viñeta en la versión en formato álbum. Éstas funcionan a modo de momentos contemplativos en medio de la narración, algo que jamás se hubiera permitido hacer en una entrega corta.

En su acercamiento a lo novelístico, Hergé llega a hacer algo insólito en *El secreto del unicornio*: recurrir a la narración focalizada. En uno de los pasajes más celebrados de este álbum, el capitán Haddock, totalmente ebrio, le cuenta a Tintín la historia de uno de sus antepasados, el también marino Francisco de Hadoque. En lugar de recurrir a una simple escena de diálogo para contar la historia, o bien, por el contrario, narrarla de forma directa a través de una analepsis o *flashback*, Hergé decide alternar los dos modos narrativos: el indirecto, sentando en una mesa a Tintín y a Haddock con una botella de vino y haciendo que éste le hable en tercera persona de su antepasado; y el directo, dramatizando la historia que cuenta Haddock en pequeñas secuencias analépticas que van intercalándose en la escena (fig. III/30). Este tipo de insertos, al igual que ocurre con las viñetas de gran tamaño, habrían sido impensables dentro de una estructura serial, ya que habrían sido fáciles de resumir dentro del diálogo, haciendo que su inclusión fuera innecesaria dado su limitado número de páginas.

Las secuencias “directas” protagonizadas por Francisco de Hadoque (viñetas 5 a 8, y 13) además cuentan con otra peculiaridad. Están focalizadas en el personaje que las narra, el capitán Haddock. El parecido físico que hay entre Francisco de Hadoque y Haddock puede ser debido a su parentesco; sin embargo, su carácter cascarrabias, el uso de expresiones idénticas (“que me lleven los demonios”) o su afición por la bebida (lo primero que hace Hadoque al liberarse es bajar a la bodega del barco), nos indican que, al narrar la historia de su antepasado, Haddock está proyectando sobre él sus propios rasgos. Es una de las primeras ocasiones en que hace acto de presencia en el cómic ese “narrador infidente” que, según Avalor-Arce, aparece por vez primera en *El Quijote*,<sup>22</sup> y que le es tan caro al modernismo: el narrador que miente o exagera en su relato, pero haciéndolo de tal modo que el lector es capaz de darse cuenta de ello con tal de fijarse en ciertos detalles que lo delatan (Avalor-Arce, 1988).

Éste es solo un ejemplo del modo en que, hacia mediados del siglo XX, el cómic europeo (y en menor medida, el estadounidense) empieza a imitar estrategias narrativas y estructuras típicas de la

---

<sup>22</sup> El origen del “narrador infidente” es, no obstante, controvertido. Por ejemplo, para Terry Jones, ex integrante del grupo cómico Monty Python y eminente medievalista, podemos encontrar el primer narrador infidente en el caballero de los *Cuentos de Canterbury* de Chaucer, pues ciertos “actos fallidos” e incoherencias en su narración nos revelan que, en realidad, es un mercenario (Jones, 1980).

novela. Y sin embargo, la forma de publicación predilecta en Europa hasta la década de los noventa fue la revista, lo cual impidió en buena medida que el acercamiento estructural a la novela fuese completo. A pesar de que las recopilaciones en álbumes ofrecen un soporte parecido al libro, su limitado número de páginas (entre 48 y 62, habitualmente) resulta quizá más adecuado para géneros como el de aventuras, la ciencia-ficción o el western, basados en un conjunto de reglas más o menos estandarizadas, que para géneros que en principio exigen mayor libertad formal como la autobiografía o el relato histórico<sup>23</sup>.

Sin embargo, con la llegada de la novela gráfica y la aparición del *manga* en Europa, el cómic empezará a comercializarse bajo la forma de libro, obteniendo acceso a las librerías y a un público de gustos más amplios, lo cual facilitaría que el cómic se abriese a otro tipo de géneros no necesariamente derivados de la literatura popular, al tiempo que se abriría un nuevo camino para la experimentación formal al quedar suprimidas las limitaciones de espacio.

### III.3. EL CÓMIC EXTENSO. EL MANGA Y LA NOVELA GRÁFICA.

#### III.3.1. *MANGA*: EL CÓMIC JAPONÉS.

Publicadas en tomos recopilatorios, las series largas de tiras diarias combinadas con páginas dominicales, tales como *Terry y los Piratas* o *Steve Canyon* (Caniff, 1947-1988), supusieron un primer acercamiento a una macroestructura narrativa que fuera más allá del chiste breve o la aventura episódica e intrascendente. Lo mismo ocurría en Europa con los álbumes de 48 a 62 páginas. Sin embargo, estos no supusieron sino tímidos acercamientos al modelo estructural de la novela. Tanto en Estados Unidos como en Europa el cómic es todavía más parecido al folletín que a cualquier otro modelo literario.

Al menos hasta mediados de los años cincuenta ocurre lo mismo en Japón, si acaso de manera más acusada. Las series japonesas de cómics suelen ser publicadas de forma periódica en revistas y después, si tienen éxito, son recopiladas en volúmenes independientes. Por lo general, la extensión de estas series es considerablemente mayor que la de los álbumes europeos. Así, la edición definitiva de

---

<sup>23</sup> En Italia se impuso un formato ligeramente distinto del álbum. Su tamaño es más pequeño y el papel más barato; este tipo de álbumes reciben el nombre de *Bonelliano*, en honor del editor de *Tex Willer* (1948), primer título que asumió este formato. Suelen incluir varias historias cortas o, en ocasiones, una historia entera. Sin embargo, el mayor número de páginas no se tradujo en una estructura muy diferente a la del álbum franco-belga, ya que al ser las páginas de un tamaño más reducido, el número de viñetas y, por tanto, la extensión de la narración es aproximadamente la misma en los dos casos.

*Norakuro* (Suihō Tagawa, 1931-1941), una de las primeras historietas publicadas por entregas, llega a alcanzar 10 volúmenes de 150 páginas cada uno.

Obras de estas dimensiones no son ni mucho menos excepcionales en Japón, pero la diferencia entre el modelo editorial japonés y el europeo no se reduce a la extensión, sino también y de forma muy significativa, al carácter de las obras que se publican. Las revistas de cómics japonesas rondan entre las 200 y 900 páginas (fig. III/31), albergando un considerable número de títulos en su interior. Por añadidura, sus tiradas son enormemente mayores que las de cualquier otra revista europea o estadounidense, llegando a alcanzar los 9 millones de ejemplares semanales en el caso de *Shōnen Jump*, la revista más popular. Dado que la base lectora es muy superior en Japón, es natural que la diversidad de géneros que tradicionalmente ha ofrecido el cómic japonés, o *manga*<sup>24</sup>, fuese mucho mayor que la europea o la estadounidense.

Podemos citar géneros como el cómic de superhéroes (*Tetsuwan Atomu / Astro Boy*, Osamu Tezuka, 1952-1968), el género *noir* (*Golgo 13*, Takao Saitō, 1969) o el de aventuras (*Jungle Taitei / El emperador de la jungla*, Osamu Tezuka, 1950-1954), los cuales son tan populares en Japón como lo son en Europa. Otros, en cambio, son géneros típicamente japoneses, como por ejemplo los cómics de samurái (*Kozure Ōkami / El lobo solitario y su cachorro*, de Kazuo Koike y Gōseki Kojima, 1970-1976), los de béisbol (*Kyojin no Koshi / La estrella de los Giants*, Ikki Kajiwara y Noboru Kawasaki, 1966-1971) o incluso los de mahjong (*Mājan Hōrōki / Cuentos de un jugador de mahjong vagabundo*, Tetsuya Asada y Eimei Kitano, 1975).

Quizá esta diversidad de géneros y la presencia de una base lectora tan generalista fue lo que propició la aparición muy temprana de un cómic con mayores aspiraciones literarias y artísticas. Esto se debió en parte a la aparición de bibliotecas de pago o *kami-shibai*, donde los lectores podían alquilar sus títulos favoritos a un precio muy barato. La clientela de estas bibliotecas, compuesta por estudiantes de instituto y trabajadores fabriles jóvenes (Schodt, 1983: 66) era algo más madura que el público al que iban dirigidas las revistas de cómics, debido a lo cual creadores como Shigeru Mizuki, Sanpei Shirato, Tatsuo Nagamatsu o Yoshihiro Tatsumi (fig. III/32) empezaron a desarrollar un estilo gráfico alejado del gusto infantil. El último de estos autores bautizó como *gekiga* (“dibujos dramáticos”) a este tipo de cómic que plantea “historias y personajes más realistas y anclados en el mundo contemporáneo, donde la representación de lo sórdido y lo violento no se escatima” (García, 2010: 113).

---

<sup>24</sup> Término compuesto por el grabador Katsushika Hokusai (1760-1849) a partir de 猥 *man*: “involuntario”, “moralmente corrupto”, y 磚 *ga*: “dibujo”, “pintura”.

La importancia de la escuela *gekiga* en el desarrollo del cómic adulto fue esencial en Japón. Gran influencia tendría en la obra del que es considerado el artista más relevante de la historia del manga, Osamu Tezuka (Schodt, 1983: 63), especialmente en algunas de sus últimas obras, como por ejemplo *Buda* (1972-1983) o *Adolf* (1983-1985). La obra de Tezuka, compuesta por cerca de 700 títulos diferentes<sup>25</sup>, contiene numerosísimos ejemplos de las consecuencias, tanto estructurales como formales, que se derivan de la diversidad de formatos y géneros de manga. De este modo, podemos encontrar en su bibliografía títulos como *La nueva isla del tesoro / Sintaka Razima* (1947), una narración con estructura de novela corta, publicada en el formato “libro-rojo”, volúmenes de unas 200 páginas publicados en Osaka que, al contrario que las revistas, contenían en ocasiones historias completas de una extensión inédita en Europa y Estados Unidos (Schodt, 1983: 62). Por otro lado tenemos *Astro Boy / Tetsuwan Atomu* (1952-1968), serie que se ajusta a los estándares de las revistas de cómics y que llegó a alcanzar un total de 23 volúmenes. Y por último encontramos también obras serializadas, pero que al contrario que *Astro Boy*, no siguen el modelo del folletín de longitud indefinida (el cual acaba, generalmente, cuando se cansa su creador; o cuando se muere, como es el caso de *Las aventuras de Tintín*), sino que obedecen a un plan narrativo preestablecido.

*Adolf* y *Buda* pertenecen a esta última categoría y podemos considerarlas auténticas novelas por entregas, de longitud considerable (5 y 10 volúmenes respectivamente), pero que al contrario que la series europeas y las norteamericanas, poseen una macroestructura narrativa que da unidad al conjunto. En cierto modo podríamos decir que las series de álbumes europeos son al folletín lo que obras como *Adolf* y *Buda* son a las novelas-río de Dostoyevsky o Dickens. Es por eso que debemos considerar a este título, *Buda*, y a narraciones cortas como *La nueva isla del tesoro* o la adaptación que hizo Tezuka de *Crimen y Castigo* (*Tsumi To Batsu*, 1953), como los precedentes más claros de lo que luego en Occidente daríamos en llamar *novela gráfica*.

Los formatos japoneses, más extensos que los occidentales, dan como resultado un acercamiento a la macroestructura de la novela, pero también influyen de manera decisiva a la hora de configurar los rasgos característicos del “lenguaje” del *manga*. Al contrario que el dibujante occidental, el japonés no se ve tan limitado por el número de páginas que el editor pone a su disposición. Precisamente en 1947, Osamu Tezuka aprovechó las 200 páginas que le ofreció el formato *libro rojo* para alargar de forma considerable algunas escenas de *La nueva isla del tesoro*. En ciertos puntos del relato, llega a dedicar incluso más de una página a una misma acción. El relato da comienzo con una secuencia en la que vemos a Pete, el protagonista, conduciendo su coche a toda velocidad y deteniéndose bruscamente para

---

<sup>25</sup> Según la página oficial de Osamu Tezuka (<http://en.tezuka.co.jp>)

recoger un perro que se le ha atravesado en la carretera. Dicha secuencia tiene una longitud de 7 páginas, extensión asombrosa para la época y de todo punto inconcebible en Europa o en Estados Unidos. Desde ese momento, Tezuka inaugura un estilo narrativo totalmente basado en la ilusión de movimiento y en la dilatación de la acción. La impresión que *La nueva isla del tesoro* provocó en los dibujantes más jóvenes fue tal que, enseguida, sus larguísimas secuencias miméticas fueron imitadas convirtiéndose en uno de los rasgos distintivos del cómic japonés (fig. III/33).

Pero no es éste el único elemento estilístico de las narraciones de Tezuka que sus compatriotas imitaron. La falta de limitaciones de espacio le permitió no sólo encontrar una manera más minuciosa de representar el movimiento que la del cómic occidental, sino también una forma distinta de representar el tiempo. Desde Tezuka, los dibujantes japoneses de cómic tomaron la costumbre de incluir en sus historias largas *secuencias descriptivas*<sup>26</sup> en las que la acción queda totalmente paralizada. De este modo, el inserto de un par de viñetas mostrando unas mariposas y unos pavos puede emplearse para marcar el lento paso del tiempo; o, visto de otro modo, sugerir la sensación de que el tiempo se ha parado (fig. III/34). Este modo descriptivo típico del manga está muy vinculado con la actitud contemplativa que desde siempre ha tenido el arte oriental, desde el *haiku* hasta el cine de Yasujiro Ozu, donde lo ausente tiene tanta o más importancia que lo presente, y la narración se concibe como un conjunto de intervalos.

Scott McCloud atribuye a Tezuka un tercer rasgo estilístico muy típico del *manga*, lo que él llama “el efecto máscara” (McCloud, 1993: 42). Se trata de combinar personajes icónicos dibujados en un estilo muy caricaturesco con fondos minuciosamente detallados de un realismo casi fotográfico. Esta técnica la desarrolló Tezuka más o menos al mismo tiempo que Hergé, quien también la utiliza en *Las Aventuras de Tintín*, y tuvo tanta influencia en Japón como la que tuvo en Europa. Para McCloud, la rápida expansión del *efecto máscara* en dos lugares tan lejanos como son Europa y Japón, se debe a algo más que una simple cuestión de gusto. Al estar los personajes dibujados en un estilo mucho más abstracto que los fondos, los primeros quedan recortados como en una imagen estroboscópica, dando profundidad al escenario y haciendo que el lector se proyecte en el personaje. “Los lectores se *enmascaran*, encarnando a un personaje y entrando en un mundo sensual y estimulante. Una serie de líneas para *ver* y otra serie de líneas para *ser* [esto es, para proyectarse]” (McCloud, 1993: 43). Gracias al efecto máscara, además, la narración se hace mucho más fluida pues el lector puede separar

---

<sup>26</sup> Este tipo de secuencia, la secuencia descriptiva, es un estándar del cómic japonés que cada vez se está imponiendo más en el cómic occidental. Estudiaremos sus características formales en el epígrafe V.2.2, “Tipos de secuencia según su modo narrativo”.

rápidamente la información primaria (los rasgos gestuales de los rostros), de la secundaria (los fondos y segundos planos).

En la fig. III/35, una página de *Pesadillas / Domu*, de Katsuhiro Otomo, podemos apreciar el funcionamiento del efecto máscara. Los fondos, detallados con precisión fotográfica, contrastan marcadamente con los rostros de los personajes, cuyos rasgos son eminentemente caricaturescos y con cierta tendencia a la abstracción (en los encuadres más alejados, como en el de la última viñeta, las caras carecen de rasgos por completo: son auténticas *máscaras*). Este contraste entre los decorados y el rostro humano ejerce la misma función que el foco de una cámara, pues ayuda a centrar la atención del lector en los seres humanos y en sus gestos.

Desde los años 70, la influencia del *manga* en Occidente ha sido notable y considerablemente superior a la del *cómic* occidental en el japonés. Ha sido así tanto en lo que respecta al estilo gráfico, como al uso de la secuencia descriptiva, a la proliferación de secuencias miméticas largas y a la preferencia por narraciones con una estructura cerrada. No es de extrañar que las ambiciones narrativas de los dibujantes japoneses, mucho más desarrolladas que las de los occidentales, así como el peculiar ritmo del manga, tan inclinado hacia lo ritual, impresionaran a autores como Frank Miller, en Estados Unidos, o Moebius, en Europa, y les llevaran a abrir las puertas del cómic occidental a estilos más diversos y, sobre todo, a narraciones con una macroestructura de peso, cada vez más alejadas del folletín europeo. Narraciones, en definitiva, en las que la sucesión de una aventura tras otra no obedezca a tan solo a la popularidad del personaje, sino también a un propósito narrativo.

### III.3.2. LA NOVELA GRÁFICA.

Mucho ha cambiado el mercado del *cómic* en Occidente durante la última década del siglo XX y la primera del XXI. A finales de los años 80, los quioscos de prensa estaban razonablemente bien surtidos de cómics. Sin embargo, hoy en día, la venta de cómics tanto en el formato de revista, como en el formato *comic-book*, se ha desplazado de los quioscos a las librerías especializadas. Por otro lado, ha surgido un nuevo tipo de formato, la *novela gráfica*, cuyo auge ha tenido lugar a lo largo de esta última década, logrando acceder a puntos de distribución que hasta la fecha le habían sido vetados al cómic: las librerías ordinarias y las bibliotecas.

La novela gráfica no es un género, ni mucho menos una especie narrativa: su temática puede ser la misma que la del cómic que hasta el momento se vendía por entregas (superhéroes, aventuras, serie negra, etc.) y su “lenguaje” tampoco es distinto en esencia al de los cómics. ¿Es entonces la novela gráfica un formato más, es decir, un cómic que se vende bajo la apariencia de libro? En cierto modo sí, pero es evidente también que, al igual que ocurre con todos los formatos que hemos ido discutiendo a lo largo de este capítulo, sus características físicas, sus condiciones de venta y el tipo de público al que está dirigida la novela gráfica son factores que influyen de un modo u otro en sus características formales.

Por supuesto, no basta con encuadernar un cómic en tapa dura y ponerlo a la venta en un escaparate, entre *Crimen y Castigo* y la última novela de Paul Auster, para que podamos llamarlo novela gráfica. La idea de “libro” con la que asociamos a la novela gráfica exige que ésta responda también a ciertas características estructurales heredadas de la literatura de ficción. Una novela gráfica contiene una peripecia cerrada de una extensión variable (ya no existe el límite de las 62 páginas del álbum europeo). Esta peripecia, a su vez, puede formar parte de una línea argumental mayor: tan legítima es la existencia de las series de novelas gráficas, como lo es la de las aventuras de *Sherlock Holmes* o las del *Capitán Alatriste*. No obstante, cada una de las entregas ha de ser hasta cierto punto autónoma y las peripecias de sus protagonistas no pueden continuar indefinidamente, como estamos acostumbrados a ver en series de álbumes como *Tintín*.

A pesar de todo, para Alan Moore, creador de algunas de las novelas gráficas más influyentes de la historia del cómic, el término “novela gráfica” no es más que “una expresión inventada en el departamento de marketing de alguna editorial”<sup>27</sup>, lo cual resulta paradójico si consideramos que Moore es uno de los guionistas que más han hecho por reivindicar la “literariedad” del cómic. Sus palabras son en realidad una crítica al hecho de que, en muchas ocasiones, lo que se comercializa bajo la etiqueta de “novela gráfica” no son más que recopilaciones de series de superhéroes o de tiras seriales como *Flash Gordon* o *Terry y los Piratas*, corriéndose el riesgo por tanto de llamar “novela gráfica” a cualquier tipo de cómic o de narración pictográfica simplemente porque el término está de moda y, puesto que está de moda, ayuda a aumentar las ventas (fig. III/36).

Una verdadera novela gráfica no es, por tanto, un simple cómic encuadernado en tapa dura. Por un lado se le exige unos requisitos estructurales mínimos que el cómic serial en muchas ocasiones no cumple: sus personajes han de responder a un cierto criterio de evolución dramática y, sobre todo, guardar recuerdo de los eventos ocurridos en episodios anteriores, cosa de la que carecen personajes como Carlitos, Mafalda o, en ocasiones, incluso Tintín, quien solo parece recordar su pasado cuando se

---

<sup>27</sup> Declaraciones recogidas en el film *The Mindscape of Alan Moore* (2003), dirigido por Dez Vylenz.

encuentra con alguno de los personajes recurrentes de la serie. Por otro lado, el público en general, y algunos autores en particular, asocian el concepto de “novela gráfica” al de “cómic adulto”. Así ocurre con Santiago García para quien la idea de una narración larga y autónoma está relacionada con “una toma de conciencia del cómic como forma artística adulta” (García, 2010: 15)

En su estudio *La Novela Gráfica*, Santiago García examina el proceso de esta toma de conciencia, sin pasar por alto ninguno de sus hitos. El primero de ellos es, por supuesto, Rodolphe Töpffer, el primer artista de narraciones pictográficas que supo entrever las enormes posibilidades narrativas que ofrecía el formato libro; entre ellas, la de incluir largas secuencias miméticas y de recrearse en la ilusión de movimiento. Un segundo hito son las “novelas en imágenes” o “libros sin palabras” que en las primeras décadas del siglo XX realizaron Frans Masereel (fig. III/37), Lynd Ward, Otto Nückel y Max Ernst, siguiendo la tradición del grabado artístico; o Milt Gross, desde una tradición plenamente caricaturesca. Santiago García atribuye a estas novelas, compuestas al modo hogarthiano por una secuencia de grabados sin texto, la inspiración de algunos de los rasgos típicos de las novelas gráficas de Will Eisner, autor al que debemos en buena medida la acepción actual del término:

El uso frecuente de una sola viñeta por página, el abandono de los marcos de las viñetas, o el tono sepia que evoca los libros antiguos, como también el tratamiento algo teatral de la gestualidad y los escenarios, y la caracterización estereotipada a los que con frecuencia recurre este historietista [Eisner] (García, 2010: 88)

Estos dos antecedentes de la novela gráfica, las de Töpffer y las novelas sin palabras, fueron casos aislados que, al margen de influencias puntuales, no tuvieron solución de continuidad, tal vez por haber logrado muy pronto la consideración de “libros artísticos”. El cómic, en cambio, tenía bien asentados sus cimientos dentro de los medios de masas, lo cual hizo de él un producto de usar y tirar. El coleccionismo fue un fenómeno que surgió poco a poco, pero no era ni mucho menos la norma general: lo habitual era tirar cada entrega semanal de *Little Nemo* a la basura una vez leída, igual que hoy hacemos con los suplementos dominicales que regalan los periódicos. Los primeros intentos de novela gráfica, igual que las tiras y las páginas dominicales, nacieron también en el seno de esta cultura de usar y tirar.

*It Rhymes with Lust* (1950), un comic de serie negra con una longitud de 128 páginas, es probablemente la primera novela gráfica norteamericana (García, 2010: 110). Formalmente no era muy diferente a los cómics detectivescos que se publicaban en los *comic-books*: encuadres cinematográficos, composición de página regular, rasgos humanos idealizados, narración tópica, etc. Se trataba más de un acercamiento al mercado de la revistas *pulp* que un acercamiento a un modelo literario con ambiciones



artísticas (fig. III/38). Su formato reducido, similar al de una novela de bolsillo, permitía comercializar *It Rhymes with Lust* en librerías, pero ni su aspecto ni sus contenidos eran muy diferentes a los de la literatura impresa en papel de pulpa que el lector ocasional podía encontrar en los expositores de un quiosco de estación de tren.

A mediados de siglo, el cómic experimental de pioneros como Winsor McCay, Frank King o George Herriman había desaparecido por completo del mapa. Tanto en Estados Unidos como en Europa lo que predominaba era el cómic de género. Independientemente de su calidad, el cómic de este periodo rara vez fue un vehículo de expresión personal. Solo creadores como Harvey Kurtzman o Bernard Kriegstein supieron dar salida a sus particulares obsesiones a través del cómic; el primero, gracias a *MAD*, un *comic-book* de inspiración contracultural, que más adelante se transformó en revista, donde Kurtzman trató de desmontar a través de la parodia los mitos básicos de la sociedad estadounidense, incluyendo por supuesto, el mito de Superman. Kriegstein, quien también publicaba en la misma editorial, E.C. Comics, fue en cambio la punta de lanza de una clase de cómic que pretendía contar historias más ancladas en la realidad que en fantasías superheroicas.

Kriegstein, judío al igual que los principales autores de superhéroes, plantea de forma directa en *Master Race* (1955) una historia sobre el Holocausto, algo que el resto de dibujantes judíos nunca se atrevió a hacer. *Master Race* narra “el encuentro en el metro de un superviviente de un campo de exterminio nazi y el comandante que estaba al mando del mismo” (García, 2010: 119). Este encuentro dispara los recuerdos del superviviente, que revive dentro de su cabeza las experiencias de la guerra. *Master Race* era una historia de ocho páginas que apareció publicada en el comic-book *Impact*, de E.C. Comics; a pesar de su brevedad, supuso un primer intento por usar el *comic-book* como vehículo de expresión personal, con un estilo gráfico y narrativo verdaderamente moderno que responde solidariamente con el estado psicológico del protagonista (obsérvese en la fig. III/39 cómo, después de la muerte accidental del excomandante nazi al ser atropellado por un vagón de tren, el rostro del protagonista se refleja de forma incesante y fragmentaria en el cristal, síntoma metafórico de que ni siquiera el acto de justicia poética que acaba de presenciar le ayudará a curar su trauma). Ocho páginas no bastan para aplicarle el término de novela gráfica, por supuesto; y sin embargo, *Master Race* fue uno de los primeros “cómic adultos” publicados en Estados Unidos: en él, Kriegstein no solo se tomaba en serio la forma narrativa del cómic, cosa que otros creadores como McCay, Herriman o King habían hecho ya, sino que además se tomaba en serio también la historia que estaba contando alejándose de los códigos estereotipados de los géneros populares.

La influencia en el *comix underground* de Kurtzman y Kriegstein fue decisiva. A mediados de los años sesenta empezó a surgir en Estados Unidos una generación de jóvenes dibujantes, muchos de los cuales estaban directamente relacionados con la escena contra-cultural de San Francisco, entre ellos Robert Crumb, Gilbert Shelton o Justin Green, además de Trina Robbins, Aline Kominsky y Melinda Gebbie, principales propulsoras del *comix* feminista. Los cómics de estos creadores responden ya claramente a una necesidad de expresión artística y la mayoría de ellos son de un marcado corte autobiográfico. A pesar de que casi todos publican en revistas autoeditadas y sus historietas, por tanto, son en su mayor parte narraciones breves para poder ajustarse al formato, en 1972 aparece *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, de Justin Green, un relato de cuarenta páginas sobre la lucha de un adolescente contra sus obsesiones sexuales.

En cierto modo, *Binky Brown* supone el pistoletazo de salida para la novela gráfica; al menos, en la medida en que hoy en día entendemos este término: una narración gráfica que usa el lenguaje del cómic, que se vende encuadrada como un libro y cuyas pretensiones narrativas van más allá de los códigos de género. El término “novela gráfica” era ya usado en Europa, y especialmente en España, desde principios de los años sesenta (Moix, 1965: 110; García, 2010: 35) aunque se aplicaba más bien a cómics dirigidos a un público post-adolescente, historietas románticas o policíacas, pero carentes de la sofisticación que hoy asociamos a dicho término. La acepción actual de “novela gráfica” se la debemos en parte a Will Eisner, quien hizo imprimir esta expresión en la cubierta de su obra *Contrato con Dios* (1978) y desde entonces hizo gran esfuerzo por extender su uso mediante libros teóricos como *El cómic y el arte secuencial* (1985) y *La narración gráfica* (1996).

Recibiendo o sin recibir el calificativo de novelas gráficas, a finales de los sesenta y lo largo de los setenta aparecen tanto en Estados Unidos como en Europa, títulos que responden de forma más o menos aproximada a la definición que acabamos de dar: *Bloodstar* (1976) de Richard Corben, una adaptación de un relato corto de espada y brujería de Robert E. Howard, que fue concebido como un cómic unitario de unas cien páginas; *El Eternauta* (1969) de Hector G. Oesterheld y Alberto Breccia, una nueva versión de la serie de cómic de ciencia-ficción del mismo título, pero con una estructura más breve y compacta (fig. III/40); o *La Balada del Mar Salado* (1967) de Hugo Pratt, que recoge la saga del mismo título protagonizada por el célebre marinero Corto Maltés y que, a pesar de haber sido publicado por entregas originalmente, tiene una estructura cerrada plenamente novelística.

Sin embargo, la explosión de la novela gráfica no se produce hasta mediados de los años 80, momento en el que también empiezan a sentirse las consecuencias que este nuevo formato provoca en la estructura narrativa del cómic. No es nuestro objetivo dar una imagen completa del panorama de la

novela gráfica desde mediados de los ochenta hasta la actualidad, ya que probablemente es imposible hacerlo; como formato y como concepto, la novela gráfica ofrece tantas libertades a sus creadores que destilar unas características comunes resultaría un empeño en exceso reduccionista. Existen novelas gráficas, como *Maus* (1980-1991) de Art Spiegelman, concebidas en principio como work-in-progress, sin un final claro en mente, serializadas y luego recopiladas una vez se alcanza su final. Existen otras como *Locas* (1981-1996), de Jaime Hernández, que son publicadas como historietas independientes y que, luego, al ser reunidas en un solo volumen cobran el carácter de una novela episódica de estilo impresionista pero temáticamente compacta. Y por último tenemos el caso paradójico de *Watchmen* (1986), que a pesar de venderse inicialmente como una serie limitada de doce *comic-books*, su estructura fue tan minuciosamente planeada de antemano por su guionista, que dio lugar a la que posiblemente es, en términos estructurales, la novela gráfica más compleja publicada hasta la fecha.

El caso de *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons, nos puede servir para ilustrar lo decisivamente que puede afectar al “lenguaje” del cómic un determinado concepto macroestructural. Pese a que con frecuencia se ha calificado a *Watchmen* de cómic postmoderno (Thompson, 2005: 116), uno de sus grandes aciertos fue el de trasladar al *cómic* una idea central de la literatura modernista: que el lenguaje y la forma deben ser, de alguna manera, un reflejo de lo que llamamos “contenido” de la narración, un síntoma de las ideas y los temas tratados en la novela. Así, en *El ruido y la furia*, por ejemplo, Faulkner utiliza una gramática desestructurada y prescinde de adverbios temporales para contar la historia de Benji, un retrasado mental que tiene severas dificultades para comprender el significado de conceptos como “antes” y “después”. Su visión no cronológica del tiempo se refleja en la estructura fragmentaria de la narración y también en los enunciados, los cuales no podemos situar en una línea cronológica ya que carecen de adverbios de tiempo que nos permitan saber cuáles tienen lugar antes y cuáles después. La cuestión que plantea *Watchmen* es la siguiente: ¿puede llegar el cómic a hacer algo parecido?

El argumento de *Watchmen* gira en torno a un antiguo grupo de superhéroes, los cuales, ya retirados de la lucha contra el crimen, intentan sobrevivir en el mundo “normal”, la mayor parte de ellos con empleos mediocres. Solo uno de ellos, Rorschach, permanece en activo a pesar de que la actividad vigilante ha sido prohibida por ley. Rorschach posee rasgos psicológicos evidentemente psicopáticos (entre ellos, una obsesiva fijación por las figuras simétricas y por el orden social, fig. III/41, con la consiguiente crítica que esto implica hacia el rígido método de diagnóstico del test homónimo), pero de entre todos los antiguos integrantes del grupo, es el único que se preocupa por la reciente muerte del Comediante, otro de los héroes supuestamente también retirado. La búsqueda del asesino del

Comediante es una de las tramas de *Watchmen*, pero no la única; y sin embargo, todas ellas tienen un tema en común: la búsqueda de la simetría y del orden.

Rorschach está obsesionado por encajar las piezas del asesinato, pero también por poner en orden un pasado, el suyo, lleno de traumas. Si Rorschach es un personaje con la memoria fragmentada, otro de sus compañeros, el Dr. Manhattan, representa el polo opuesto: alguien incapaz de olvidar ni uno solo de sus recuerdos. El Dr. Manhattan es el único integrante retirado del grupo que tiene superpoderes reales, y sin embargo los vive como una maldición, ya que estos consisten en percibir de forma simultánea pasado, presente y futuro, como si fuera una especie de *aleph* humano. Esto le obliga a vivir, en cada momento de su vida, todos sus recuerdos anteriores, pero sin dejar de ver al mismo tiempo las imágenes de los acontecimientos que vendrán.

Estas ideas de simetría y orden que afectan a Rorschach y al Dr. Manhattan, en el primer caso por defecto y en el segundo por exceso, se proyectan sobre la estructura de la obra y sobre la articulación de las viñetas. O lo que es lo mismo, sobre su lenguaje visual. Por ejemplo, todas las páginas de *Watchmen* tienen la misma composición. Las viñetas se distribuyen en función de una rejilla rectilínea de 3 por 3, de forma que si bien cada viñeta puede tener un tamaño variable, nunca puede haber más de 9 viñetas iguales por página. Además, el ancho y el largo de cada viñeta se ajusta siempre al esquema marcado por dicha rejilla básica. Si la viñeta mínima tiene un tamaño de 1/9 de página y su dimensión máxima es la página entera, los tamaños intermedios tendrán que ser siempre fracciones de denominador nueve.

En ocasiones, la simetría formal alcanza en *Watchmen* extremos insospechados. Sin ir más lejos, uno de sus capítulos, el quinto, que lleva por título “Aterradora simetría”, es un palíndromo de viñetas; esto es, si a lo largo de sus 26 páginas anotamos por orden, desde la primera página hasta la última, el tamaño de cada viñeta y el escenario en el que transcurre la acción de cada una, podremos comprobar que estos son iguales en el mismo orden si leemos el *cómic* desde la última página hasta la primera (fig. III/42).

La estructura simétrica de *Watchmen* va más allá de las peculiaridades formales de su quinto capítulo; al contrario, abarca el libro entero. La imagen que da inicio cada capítulo (o en el caso de la edición original, la imagen de la cubierta de cada uno de los doce *comic-books*) funciona como una viñeta a página entera, mientras que la página que cierra cada capítulo (en la edición original, la contracubierta de cada *comic-book*) contiene siempre la imagen del mismo reloj, cuyas manecillas van avanzando según se suceden los capítulos, al tiempo que cae sobre él una cortina de sangre. *Watchmen* se abre y se cierra con un *smiley*, una chapa amarilla con una cara sonriente, manchada con una gota de

sangre: imagen que ya en sí misma es circular y que le recuerda al lector que no son solo los personajes de *Watchmen* los que no pueden escapar de la perfecta trama que el asesino del Comediante ha tejido para atraparles, sino que tampoco el lector puede escapar de la perfecta estructura semiótica que da cohesión a los doce capítulos que componen esta novela gráfica.

### III.3.3. MÁS ALLÁ DE LA NOVELA GRÁFICA. HACIA UN MODELO NARRATIVO NO NOVELÍSTICO.

El de *Watchmen* es un caso extremo de macroestructura formalista con unos mecanismos de cohesión férreos que no son generalizables en absoluto al resto de la novela gráfica; sin embargo, con ellos, Alan Moore sentó un modelo posible para el cómic: una muestra de lo lejos que se puede llegar en este medio, siempre y cuando sus creadores lo consideren en igualdad de condiciones con la literatura. A ello contribuyó el que en 1986, año en el que apareció *Watchmen*, se publicaran también otros dos hitos clave de la novela gráfica, *Maus* y *El Regreso del Caballero Oscuro*.

Estas tres novelas gráficas pioneras, y otras tantas que las siguieron, han hecho mucho por dignificar el cómic de cara a la opinión pública y académica; dignificación que tal vez haya alcanzado su punto culminante con *Persépolis* (2000-2003), de Marjane Satrapi, una de las pocas novelas gráficas que, de manera universal, ha sido celebrada, desde su primera reedición en tomo, con una cobertura mediática similar al que se le concede a la literatura “escrita” (a *Maus* le costó al menos una década alcanzar el mismo reconocimiento). En parte, esto se ha debido, gracias al éxito de la versión cinematográfica de *Persépolis*, co-dirigida por la propia Satrapi y estrenada en 2007.

Sin embargo, por extraño que resulte, algunos creadores han manifestado su preocupación por el respeto que hoy en día se le concede a la novela gráfica. Alan Moore, como hemos visto, es uno de ellos; otros son artistas como Daniel Clowes, cuya obra se resiste a ser catalogada como “literaria”, ya que se desvía considerablemente de cualquier tipo de estructura novelística o ensayística. Santiago García explica del siguiente modo los celos de Clowes:

Después de décadas confinados a la marginalidad del producto masivo para niños o de la subliteratura de consumo, muchos de los mejores historietistas contemporáneos temen las consecuencias de dar el paso que los conduzca definitivamente al reconocimiento cultural, como si al ganar ese prestigio se pudieran perder algunas de las cualidades que más distinguen al cómic. (García, 2010: 24)

García prosigue citando al propio Daniel Clowes, quien busca en el cómic un “aura de veracidad” que, para él, proviene precisamente de su posición marginal dentro del mundo intelectual. Dice Clowes: “Si [el creador de cómics] consigue cierto grado de aceptación junto a los creadores de tipo más respetable, esta cualidad no poco sustancial se perderá para siempre”<sup>28</sup> (García, 2010: 24).

Habría que discutir si una novela gráfica tan popular y tan unánimemente alabada por la crítica como *Persépolis*, por el solo hecho de haber vendido varios centenares de miles de ejemplares en todo el mundo (García, 2010: 251) y ser considerada con pleno derecho “literatura seria”, ha perdido ese “aura de veracidad” de la que habla Clowes. Es posible que lo que Clowes esté echando de menos (y también Moore) es la enorme variedad de formatos y, por lo tanto, de estructuras narrativas, que existían antes de la novela gráfica. ¿Es bueno un cómic por el simple hecho de tener una estructura parecida a la de una novela?

Lo cierto es que en esta segunda década del siglo XXI ya está muy afianzada la posición de una generación de creadores jóvenes, entre los treinta y los cuarenta años, en Estados Unidos y en Francia, que en lugar de intentar imitar modelos literarios, se han esforzado en echar la vista atrás para reivindicar la validez de modelos narrativos propios del cómic, como por ejemplo, la página dominical y la tira diaria, o incluso modelos anteriores como la tira narrativa. Daniel Clowes es, precisamente, uno de estos autores.

Su “novela gráfica” *Ice Haven* está en realidad compuesta por un conjunto de 29 tiras, muy parecidas en estilo y formato a las que se publicaban en la prensa diaria. Cada tira presenta una historia independiente centrada en un habitante distinto de Ice Haven, un pueblo estadounidense en el que recientemente, Leopold y Loeb, una pareja de pederastas, ha raptado un niño llamado David Goldberg (fig. III/43). La estructura narrativa de *Ice Haven* es, por tanto, la de la tira diaria; de dimensión variable, eso sí, pues algunas de las tiras llegan a alcanzar las cinco páginas de extensión. Cada una ellas presenta una anécdota en apariencia insustancial, pero al ser leídas todas juntas, cobran relevancia y coherencia como conjunto al resonar las unas en las otras. Obsérvese cómo la tira titulada “Leopold and Loeb” (fig. III/43) aporta el contexto en que ha de ser interpretada la siguiente tira de título Paula (fig. III/44). Esta última tiene una estructura independiente (la ausencia de diálogos en la primera y última viñeta introduce un tempo narrativo propio y muy distinto al de la tira anterior) pero su ironía no podría comprenderse sin la anterior: parece que los habitantes del pueblo están más preocupados por la

---

<sup>28</sup> Santiago García cita aquí las palabras del propio Clowes en su artículo titulado “Modern Cartoonist”. CLOWES, Daniel (1997) “Modern Cartoonist”, en *Eightball*, n°17, inserto de 16 páginas.

influencia que los captores (homosexuales) puedan ejercer sobre el niño raptado, que porque éste sea devuelto a sus padres.

Más acentuado es su alejamiento de la estructura de una novela compacta en *Wilson* (2010), su última publicación, también una “novela gráfica” (o al menos se vende como tal) integrada por secciones de una sola página, cada una con título independiente, a modo de páginas dominicales. El efecto que consigue es similar al de *Ice Haven*, aunque la impresión de conjunto es, si cabe, más natural. Puesto que la página dominical le limita a narrar apenas una anécdota por página, *Wilson* consigue como resultado presentar la vida humana (pues su argumento se centra básicamente en las cuitas cotidianas del protagonista homónimo) como una colección de sucesos banales que se suceden unos tras otros. Al igual que ocurría en la tira diaria o en la página dominical, el protagonista rara vez hace referencia a los acontecimientos ocurridos anteriormente, lo cual refuerza la sensación de banalidad y el deseo de olvidar.

Pero Clowes no es el único creador estadounidense que recurre de forma consciente a modelos narrativos “no respetables” para preservar ese “aura de veracidad”. La página dominical es también una de las estructuras recurrentes de Chris Ware, quizá el ilustrador estadounidense más influyente de principios de siglo. Como veremos en el capítulo octavo, dedicado a la composición de página, las novelas gráficas de Chris Ware<sup>29</sup> tienen un ritmo bastante sincopado, debido a que ciertas páginas tienen una estructura propia, en parte basada en la página dominical, en parte debido a su complejísima estructura diagramática circular, y el lector se demora en releerlas una y otra vez. La estructura de la página dominical le es muy querida a Ware y la ha aprovechado para uno de sus proyectos más curiosos: publicar una “micro-novela gráfica” en las cubiertas del *New Yorker* (fig. III/45).

Aunque las dos primeras cubiertas puedan parecer simples ilustraciones, no lo son en realidad. Las pequeñas imágenes que pueden verse a través de las ventanas de los edificios de la primera cubierta funcionan como una tira vertical. Uno de los pisos, el cuarto del edificio de la izquierda, es el mismo que tenemos en la sección inferior de la siguiente cubierta; las ventanas dejan entrever la misma escena. La segunda cubierta es continuación de la primera y supone un contraste entre la escena de exterior y las de interior, entre el anciano que pasa el día de Acción de Gracias solo y las familias que lo celebran reunidos en el hogar. Pero a su vez, en esta segunda cubierta opera otro contraste, no espacial sino

---

<sup>29</sup> Chris Ware tan solo ha completado, hasta la fecha, una novela gráfica, *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth*, serializada entre 1993 y 2000 en *The ACME Novelty Library*, una serie de libros y cuadernillos en los que Ware va publicando por entregas tanto sus obras extensas como sus páginas al estilo dominical. *Buiding Stories* y *Rusty Brown*, las dos novelas gráficas todavía sin finalizar en las que Ware trabaja actualmente, están siendo serializadas también en *The ACME Novelty Library*.

cronológico, pues se compara la forma de cenar de la familia que ocupaba el piso en 1942 y la que lo ocupa la actualidad. Un solo detalle confirma la triste opinión que tiene Ware sobre el futuro de los cómics: mientras en 1942 el adolescente disfuncional lee un tebeo, en la actualidad una muchacha juega con una consola portátil, antes de salir con sus amigos en la tercera cubierta. La moraleja que contiene la transformación del cómic en consola, resulta especialmente pertinente en este epígrafe, pues es posible que, poco a poco, el cómic vaya desapareciendo como entretenimiento barato, para ocupar el interior de museos y las portadas de revistas, como *The New Yorker*, dirigidas a una élite cultural.

No son únicamente unos pocos dibujantes y guionistas de cómics estadounidenses los que están empezando a fijarse en otros modelos narrativos, más propios de la narración pictográfica, para proponerlos como alternativa al modelo novelístico. El británico Alan Moore es tal vez el máximo responsable de la “dignificación literaria” del cómic, no solo debido a *Watchmen*, sino también gracias a *From Hell*, una enorme biografía anotada de William Withey Gull, uno de los sospechosos de los crímenes de Jack el Destripador, que les llevó, a él y a su dibujante Eddie Campbell, ocho años de trabajo. En los últimos años, sin embargo, Moore parece más interesado en ensayar con las posibilidades narrativas de la tira renacentista y los libros de grabados, que en reproducir los modelos novelísticos que él mismo introdujo en el cómic. La repetitiva estructura de *Lost Girls*, inspirada por los libros del Marqués de Sade, alterna cómic moderno con largas secciones que toman la forma de libro ilustrado. En *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier* recurre de forma literal a la estructura de las tiras narrativas y de las aucas para narrar la historia mítica de uno de sus personajes, Orlando, tomado de las páginas de Virginia Woolf; acudiendo a un modelo narrativo pasado de moda, el de las tiras narrativas, Moore le da una pátina de antigüedad a los recuerdos de un personaje que es, de hecho, inmortal (fig. III/46).

Desde mediados de los noventa y cada vez con mayor frecuencia empiezan a reivindicarse en Europa (y en el resto del mundo) estos antiguos modelos en un intento consciente o no, según el caso, de asumir como propia del cómic la larguísima tradición de narraciones pictográficas de la que hemos querido dar cuenta en nuestro anterior capítulo. Vincent Fortemps, en Bélgica, invoca en sus abstractas viñetas pintadas sobre acetato (fig. III/47) el espíritu de las novelas sin palabras de Frans Masereel (Beaty, 2007: 91); modelo al que también han recurrido Peter Kuper y Eric Drooker durante casi toda su carrera, si bien tomando como referente al también grabador estadounidense de “novelas silentes” Lynd Ward (García, 2010: 88). En *El Pie Frito* (1997), Miguel Calatayud relata la vida más o menos mítica del bandolero Jaime José Cayetano Alfonso mezclando las técnicas de la novela ilustrada con las de las aucas levantinas. El argentino Carlos Nine hace una revisitación erótica de una escena de *El Quijote* asumiendo también el modo de narración gráfica vigente en la época en que Cervantes escribió su obra



(fig. III/48). En sus obras más personales, el francés Joann Sfar se aleja de complejidades argumentales y psicológicas para dar rienda suelta a un trazo libre, heredero de Töpffer no solo en el estilo, en su predilección por el garabateo verbal y en aspecto general de las viñetas, sino también en el desenfado con que crea personajes caprichosos y, quizá por ello, profundamente humanos (figs. III/49 y 50).

Todos estos casos no son aislados. Ahora que el cómic ha sido finalmente aceptado como “literatura”, a la teoría y a la práctica del cómic le queda por decir: “sí, pero no solo literatura”. En efecto, no podemos olvidar que, dada su dimensión dual, el cómic es también un arte plástico y una forma narrativa que ya tenía modelos propios de narración incluso mucho antes de que existiera la novela. Los esfuerzos de Clowes, Ware, Moore, Kuper, Calatayud, Sfar y de otros muchos que no podemos citar aquí tienen en común una búsqueda en el pasado de ese “aura de veracidad” característica de todo arte, lo cual les lleva a abrir nuevos caminos para el cómic reutilizando modos narrativos como el de tira narrativa o las novelas sin palabras; modos que hasta hace poco eran considerados anticuados o apenas dignos de ser mencionados como precedente curioso del cómic (Gubern, 1972: 13), pero que gracias a artistas como los anteriores se hace cada día más evidente que son una parte muy importante de su pasado y que están señalando uno de los posibles caminos que, de ahora en adelante, el “lenguaje” del cómic tomará.

## **SEGUNDA PARTE**

### **ANÁLISIS FORMAL DE LA NARRACIÓN PICTOGRÁFICA**

## IV. GUÍA DE TÉRMINOS TEÓRICOS.

A lo largo del análisis teórico que emprenderemos en el siguiente capítulo, vamos a proponer una serie de términos y tipologías que creemos muy útiles para describir con precisión cómo se articula el significado en las narraciones pictográficas. Algunos de estos términos tipológicos son nuevos en la literatura teórica sobre el arte secuencial, como por ejemplo, el de *secuencia implícita*; otros suponen una reformulación de conceptos ya existentes, como por ejemplo: nuestra propuesta de los tipos de funciones que puede asumir el texto con respecto de la imagen, la cual hemos basado en las dos funciones esenciales formuladas por Barthes (el *anclaje* y el *relevo*); por último, encontraremos algunos términos, como los que utilizamos para describir las clases de escritura según su aspecto tipográfico, que están tomados casi sin modificación de otros autores, en este caso, de Philippe Marion.

Creemos que, antes de empezar con dicho análisis, puede serle útil al lector un “mapa” que le sirva de guía y de introducción a la terminología que utilizaremos y que, al mismo tiempo, le dé una visión de conjunto del aparato teórico sobre el que se apoya esta tesis doctoral. Nuestro objetivo en este capítulo es explicar del modo más sencillo y breve posible todos los conceptos básicos que más adelante desarrollaremos en detalle, de modo que lo dicho aquí le sirva al lector como referencia rápida a la que remitirse de tanto en cuanto.

### IV.1. LA SECUENCIA: UNA TIPOLOGÍA.

Los autores de tiras narrativas y cómics organizan el material narrativo mediante imágenes dispuestas en secuencia sobre la página, es decir, una al lado de otra, de tal forma que el lector se vea forzado a seguirlas en un orden preciso. Sería posible distinguir varios tipos de secuencia:

#### **a) La *secuencia externa*.**

Se trata de la forma más convencional de secuencia: la que forman un conjunto de imágenes bien separadas entre sí mediante marcos (viñetas) y/o espacios en blanco lo suficientemente amplios

(fig. IV/1). Éste es el tipo de secuencia que encontramos con más frecuencia en casi todos los cómics y tiras narrativas.

**b) La secuencia interna.**

Algunas viñetas a veces también pueden contener en su interior secuencias de imágenes. Diremos entonces que estas viñetas poseen una secuencia interna, que es precisamente lo que ocurre cuando una viñeta tiene bocadillos: para que los diálogos resulten coherentes, han de ser leídos en un orden secuencial preciso, lo cual implica que, dentro de la viñeta, hay áreas de la imagen que “ocurren” antes y otras que “ocurren” después (fig. IV/2). Como veremos en su debido momento, este tipo de viñetas tienen su origen en la tira narrativa.

**c) La secuencia implícita.**

Existen ciertas viñetas o ilustraciones que, aun sin formar parte de una cadena de imágenes, ni contener tampoco una secuencia de imágenes en su interior, sugieren de algún modo un “antes” y/o un “después”, permitiendo al lector aventurar una secuencia imaginaria y por lo tanto intuir una narración. Existen muchos *cartoons* o chistes de una sola viñeta que basan su humor en este principio de la secuencia interna, pues en la imagen mostrada están implícitas de algún modo las causas y/o las consecuencias de lo que se muestra (fig. IV/3).

Una secuencia, sea del tipo que sea, ha de estar articulada de tal modo que el lector pueda comprender las relaciones espaciales, temporales, causales e incluso metafóricas que existen entre las imágenes que la componen. Cuando dos viñetas consecutivas transcurren en un mismo espacio diremos que, entre ellas, existe *clausura espacial*; cuando la sucesión de estas viñetas expresa de algún modo su orden temporal, ya sea porque se sigan cronológicamente, o porque al pasar de la una a la otra se verifique algún salto analéptico o proléptico, diremos que hay *clausura temporal*; cuando dos viñetas consecutivas se presentan la una como consecuencia de la otra, o viceversa, hablaremos de *clausura causal*; y, por último, cuando entre ambas existe una relación de tipo figurativo o simbólico, diremos que hay *clausura metafórica*.

Estos cuatro tipos de clausura proporcionan al lector los datos básicos de espacio, tiempo, causalidad y metáfora que sostienen una narración. Ahora bien, casi nunca se dan de manera aislada: lo más común es que cada pareja de viñetas se cohesione en virtud de dos o más de estos tipos de clausura. Sin embargo, según cuál sea el tipo de clausura predominante nos será posible distinguir cuatro clases diferentes de *secuencias externas*<sup>30</sup>:

**a) La *secuencia relato*.**

Una secuencia relato no suele constituir una unidad espacial ni tampoco una unidad de acción. Está compuesta por varias escenas, cada una de las cuales queda plasmada en una sola viñeta (fig. IV/4). El paso de una viñeta a otra supone, por lo general, un cambio de espacio, o al menos una ruptura de la unidad de acción, y aunque las viñetas se sucedan cronológicamente, la relación causal que hay entre ellas suele ser mucho menos explícita que en la secuencia mimética. La clausura predominante es la temporal y el vínculo que hay entre viñeta y viñeta es esencialmente aditivo, como si estuvieran unidas por un conector del tipo “...y entonces”. El tiempo que transcurre entre una viñeta y la siguiente es mucho mayor que en una secuencia mimética.

**b) La *secuencia mimética*.**

La secuencia mimética constituye una unidad espacial, temporal y, en ocasiones, de acción. Está compuesta por una sola escena fragmentada en varias viñetas (fig. IV/5). El paso de una viñeta a otra no implica un cambio sustancial de espacio, pero sí un avance cronológico en el relato. La relación causal entre viñeta y viñeta es muy explícita: dentro de una secuencia mimética los personajes se mueven y actúan, y dichos movimientos y acciones quedan fragmentados en gestos que tienen una interconexión causal entre sí. La clausura predominante es, por tanto, la causal. Las imágenes se suceden no tanto de forma aditiva, sino de forma consecutiva, como si estuvieran unidas por un conector del tipo “...y por lo tanto”. El tiempo que transcurre entre una viñeta y la siguiente es mucho menor que en una secuencia relato.

---

<sup>30</sup> También podemos aplicar estas cuatro categorías siguientes a la secuencia interna.

**c) La *secuencia descriptiva*.**

En la secuencia descriptiva predomina la clausura espacial. Este tipo de secuencia suele emplearse para enumerar los diferentes objetos que hay en un mismo espacio (fig. IV/6) o para explorar un escenario desde puntos de vista diferentes. El paso de un objeto a otro, o de un punto de vista a otro, no implica necesariamente el paso del tiempo, ni tampoco una relación causal entre objetos más allá del hecho de que coexistan en un mismo espacio.

**d) La *secuencia metafórica*.**

Cuando dos o más imágenes se unen entre sí en virtud de una relación figurativa o simbólica, diremos que forman una secuencia metafórica. Es posible que en una secuencia no haya ningún tipo de relación espacial, temporal o causal, sino que únicamente podamos relacionar las unas con las otras en un sentido figurado (fig. IV/7).

## IV.2. DENTRO DE LA VIÑETA: RELACIONES ENTRE TEXTO E IMAGEN.

Un aspecto fundamental en las narraciones pictográficas es la compleja interacción que tiene lugar entre texto e imagen. Dentro de una viñeta podemos encontrar bocadillos con diálogos, textos de apoyo en recuadros, e incluso textos, como las onomatopeyas, que están insertos dentro del propio dibujo. No debemos entender el significado de la viñeta como la suma del significado del texto, por un lado, y de la imagen figurativa, por el otro, sino más bien como el resultado de un cortejo, o a veces una lucha, entre ambos: con frecuencia los textos nos ayudan a entender matices de la narración que la imagen por sí misma no puede explicar, en otras ocasiones la voz de un narrador externo niega o contradice lo que el lector está viendo, otras veces una palabra justa puede llevarnos a fijar nuestra atención en un detalle de la imagen en el que no habríamos reparado de no contar con el texto, etc. Así de variada es la gama de relaciones que puede establecerse entre el significado de un texto y el de una imagen. Según la función que desempeñe el texto con respecto a la imagen, definiremos dichas relaciones de la siguiente manera:

### ***a) Imagen con función ilustrativa con respecto del texto. (fig. IV/8)***

En los libros infantiles ilustrados, y mucho tiempo antes, en los manuscritos miniados, el texto cumplía una función autónoma con respecto de la imagen y todo el peso de narración recaía sobre él. Cuando esto ocurre, la imagen no tiene más función que ilustrar ciertos pasajes o aspectos de lo que se narra. Aún hay cómics, hoy en día, que utilizan esta modalidad narrativa para dar un tono “arcaico” u oral a su relato.

### ***b) Texto con función ecfrástica con respecto de la imagen. (fig. IV/9)***

Al contrario de lo que ocurre en los libros ilustrados, el peso de la narración recae fundamentalmente sobre la imagen en las tiras renacentistas y barrocas. El texto que acompaña a las viñetas suele ser meramente descriptivo. Este texto ecfrástico se caracteriza por su redundancia: con mucha frecuencia insiste en detalles que ya son obvios con solo mirar la imagen. Esto suele ser característico de las tiras narrativas y de los primeros cómics, en los cuales se tiene muy a menudo la impresión de que el autor intenta compensar con un exceso verbal su inseguridad o su impericia a la hora de narrar visualmente: fijar con palabras los puntos

más importantes de la narración es una forma sencilla de asegurarse de que el lector interprete la imagen del modo adecuado.

***c) Texto con función represiva con respecto de la imagen.***

Las imágenes son siempre polisémicas: un conjunto de prismas rectangulares como los que aparecen encima de la mesa de la fig. IV/10, podrían ser interpretados como trozos de queso, de zanahoria o algún otro tipo de alimento, ya que vemos a un hombre intentando pincharlos con un enorme tenedor. Por esa razón, cualquier narración pictográfica se tendrá que valer de las palabras para fijar inequívocamente el sentido de algunas imágenes, reprimiendo de este modo su polisemia. El texto de la fig. IV/10 es represivo porque selecciona uno solo de entre todos los alimentos posibles que podrían representar los prismas rectangulares: patatas fritas. El texto ecfrástico es una variedad extrema del texto represivo: mientras que en aquel se intenta fijar el significado de todos los detalles visuales, en éste se trata de fijar tan solo uno o dos detalles.

Las funciones *b* y *c* son casos específicos de anclaje, operación que consiste en la selección de uno o más significados implícitos en la imagen (Barthes, 1964: 31).

***d) Texto con función de relevo de significación con respecto de la imagen.***

El texto tiene función de relevo cuando éste asigna a la imagen un significado que, en principio, no está contenido visualmente en ella. En la fig. IV/11 la leyenda (“¡Bien! ¡De vuelta a la mesa de dibujo!”) nos informa de que el hombre que camina hacia el lector es el diseñador del avión que acaba de estrellarse. Si este texto no existiera, no tendríamos manera de saber qué relación tiene esta persona con el resto de la imagen; a pesar de que lleva un papel enrollado debajo del brazo, los planos del avión tal vez, este detalle no sirve para identificar la función del personaje. La diferencia entre el texto represivo y el de relevo estriba en que, en el primero, el significado de la imagen está de algún modo implícito en ella (la botella de ketchup ya hace sospechar al lector que se trata de patatas fritas y no de trozos de zanahoria), mientras que el texto de relevo aporta información absolutamente novedosa.



***e) Texto con función rítmica con respecto de la imagen.***

El tiempo que se entretiene el lector en una viñeta suele ser directamente proporcional a la cantidad de texto que ésta contiene, debido a lo cual, el texto es una variable de la cual se puede servir el autor para controlar el ritmo de su narración. En 300, la novela gráfica de Frank Miller sobre la batalla de las Termópilas, la muerte del rey Leónidas es narrada en una secuencia “muda” en la que, sin embargo, se intenta “congelar” el último instante, el momento de la muerte en sí, mediante el uso de varios recuadros de texto (fig. IV/12). El lector hará probablemente una pausa en esta viñeta antes de pasar la página, demorándose en una de las imágenes más dramáticas de la obra.

***f) Texto con función de control temporal con respecto de la imagen.***

En una narración pictográfica siempre transcurre un cierto lapso de tiempo diegético entre viñeta y viñeta. En una secuencia mimética muy fragmentada, el tiempo que ha transcurrido entre una viñeta y otra es irrelevante, pero en los cambios entre una escena y otra puede ser necesario especificar con exactitud cuánto tiempo ha pasado (fig. IV/13). La forma más sencilla de hacerlo es mediante el texto. Los clásicos rótulos de “una hora más tarde” o “el año siguiente” son ejemplos típicos de texto con función de control temporal.

***g) Texto con función de sutura con respecto de la imagen.***

Cuando el texto que introduce una viñeta aclara o explica los acontecimientos ocurridos, pero no ilustrados, entre dicha viñeta y la anterior, diremos que tiene función de sutura, pues establece un puente de significado entre una y otra imagen haciendo más fluida la transición. En la fig. IV/14 el texto “y al llegar a casa” nos aclara de este modo el paso de la primera a la segunda viñeta.

Las funciones *d*, *e*, *f* y *g* son casos específicos de relevo, operación que consiste en añadir un significado no implícito en la imagen de antemano (Barthes, 1964:33).

#### ***h) Texto con función divergente con respecto de la imagen.***

Puede darse el caso de que el texto no fije (funciones *b* y *c*) ni complemente (funciones *d*, *e*, *f* y *g*) el significado de la imagen, sino que aporte un significado en principio totalmente ajeno a ésta. Texto e imagen parecen seguir caminos totalmente divergentes, como ocurre en la fig. IV/15, pero esto no quiere decir que su combinación dentro de la viñeta carezca de sentido. Los textos de la fig. IV/15, aunque aparentemente no tienen relación con las imágenes a las que acompañan, podrían constituir una asociación libre de ideas motivada por dichas imágenes, o el monólogo interior de algún personaje que esté contemplando a la anciana y al muchacho.

Cuando hablamos de relaciones entre texto e imagen no nos referimos tan solo a la función que tiene el significado del primero con respecto al de la segunda, también podemos estudiar estas relaciones desde el punto de vista de los significantes. El texto, en el cómic, tiene una peculiaridad: al contrario que en la novela o en el libro ilustrado, las cualidades plásticas de la palabra influyen de manera decisiva en el proceso de significación. La escritura en el cómic tiene una fuerte tendencia a ser manuscrita. Las fuentes tipográficas no son excesivamente comunes y, cuando se utilizan, suelen emplearse fuentes informáticas que imitan la escritura manual. Las cualidades plásticas del texto, ya sea tipográfico o caligráfico, suelen hacer eco del estilo gráfico del dibujo, es decir, existe habitualmente una continuidad entre el significante verbal y el significante pictográfico, como si uno fuera el espejo del otro. Por ejemplo, cuando un personaje grita, su cara sufre alteraciones gráficas, pero sus palabras también suelen sufrir algún tipo de alteración: el grito aparece escrito en negritas, con un tamaño de letra mayor que el resto del texto o con un tipo de letra más vistoso. A este fenómeno lo denominaremos *principio de homogeneidad gráfica*, siguiendo un término acuñado por Philippe Marion (Marion, 1993: 61). En virtud de lo lejos o lo cerca que esté la palabra de este ideal de *homogeneidad gráfica*, es decir, según sea menor o mayor la cantidad de información gráfica contenida en la escritura, será posible distinguir varios tipos de escritura:

#### ***a) Escritura tipográfica convencional.***

La forma habitual de insertar texto en las imágenes de las tiras narrativas era mediante tipos de imprenta; sin embargo, la aparición de los procesos de foto-reproducción permitió que el artista escribiera los textos de su puño y letra dentro de la viñeta, haciendo que la escritura tipográfica cayera en desuso. No obstante, algunas editoriales españolas, como por ejemplo Vértice o Bruguera (fig. IV/16), recuperaron la escritura tipográfica entre los años cuarenta y los setenta, lo cual no deja de provocar un efecto de extrañeza o de alejamiento en el lector de hoy en día, acostumbrado a la escritura manuscrita.

***b) Escritura manuscrita de imitación tipográfica (o tipografía no convencional).***

En ocasiones los artistas, al escribir los textos en la viñeta, intentan imitar una determinada fuente tipográfica, o bien recurren directamente a dicha fuente tipográfica en busca de algún efecto concreto. Por ejemplo, es un lugar común en el cómic utilizar una fuente tipográfica de “máquina de escribir” o bien imitar dicha fuente a mano cuando algún personaje está escribiendo un informe o una novela. En esta misma categoría podríamos incluir el uso de fuentes tipográficas que llevan implícitas algún tipo de connotación cultural, como por ejemplo, la fuente gótica, la cual se utiliza a veces para caracterizar el origen de personajes germánicos en cómics con marcada tendencia hacia la caricatura (fig. IV/17).

***c) Escritura manuscrita neutra (o tipografía de imitación manuscrita).***

En el cómic se suele asociar la escritura manuscrita con la voz humana, por eso los textos de los bocadillos, es decir, los diálogos suelen asumir una caligrafía informal o bien se recurre a una fuente informática que imita una caligrafía informal (fig. IV/18).

***d) Escritura manuscrita con elevado grano de voz.***

Decimos que la escritura tiene un “elevado grano de voz” cuando sus cualidades gráficas nos aportan información acerca de la voz del personaje que pronuncia dichas palabras, o en general de las propiedades sonoras asociadas al lenguaje (fig. IV/19). Cuando un personaje está nervioso y, al hablar, las palabras que dice están escritas con una caligrafía temblorosa, podemos decir de

ellas que tienen un “elevado grano de voz”. Dentro de esta categoría entrarían también las onomatopeyas.

**e) Palabra-imagen.**

En esta categoría, la escritura avanza un paso más en cuanto a sus cualidades icónicas: la forma, el color, la perspectiva aplicada al tipo de letra, en suma, todas sus propiedades gráficas contribuyen a sugerir no tanto un sonido, como en la categoría anterior, sino un contenido conceptual. Chris Ware, un verdadero maestro del diseño tipográfico, suele utilizar la palabra-imagen para lograr todo tipo de efectos, dentro, pero también fuera de la viñeta, en sus cómics y en publicaciones ajenas. En la portada que realizó para *The Amazing Adventures of the Escapist*, vol. 1, de Michael Chabon (fig. IV/20), el rótulo “Escapist” tiene una perspectiva con un punto de fuga muy oblicuo, lo cual subraya la idea de huida, al tiempo que marca el vector del descenso del hombre que cae a la derecha, reforzando la impresión de movimiento.

### IV.3. LA PÁGINA: MACROESTRUCTURAS SECUENCIALES.

En las narraciones pictográficas, el relato se articula mediante una secuencia de imágenes, pero al contrario de lo que ocurre en el cine, ninguna secuencia es lineal en el cómic y en la tira narrativa: las viñetas no están dispuestas solo horizontalmente (con excepción de las tiras de prensa como *Carlitos* y *Snoopy* o *Mafalda*) sino también verticalmente y, en ocasiones, siguiendo patrones de todo tipo, regulares o irregulares. La manera en que están dispuestas las viñetas a lo largo y ancho de la página influye de forma decisiva en la manera de percibir la narración y su significado. La página y la doble página son macroestructuras que pueden alterar de manera decisiva el sentido que le damos a una secuencia de viñetas. La tipología de página que proponemos está basada en tres variables:

- 1) La clase de marco que tienen las imágenes: marco extra-diegético (viñeta), marco diegético (elementos arquitectónicos o naturales del escenario), o ninguno.

- 2) La forma que tienen las imágenes de agruparse: siguiendo una matriz regular de viñetas, agrupando las viñetas por tiras horizontales o verticales, agrupándolas por bloques, agrupándolas de manera irregular o siguiendo un diagrama.
- 3) Si la página tiene un solo vector de lectura o varios. (El vector de lectura lo marca la dirección y el sentido en que ha de ser leída la página de cómic o la tira narrativa; puede existir más de un vector de lectura dentro de la misma página, dando lugar cada uno de ellos a una línea narrativa diferente)

En función de la primera y tercera de estas variables podremos distinguir varios tipos genéricos de composición de página que, en el penúltimo capítulo, iremos desglosando según el modo de agrupación que tienen las imágenes:

***a) Imágenes en viñetas con cualquier tipo de agrupación (agrupadas en matriz regular, en tiras horizontales o verticales, en bloques o con agrupación irregular).***

La manera habitual de delimitar las imágenes en un cómic es mediante marcos extra-diegéticos a los que llamamos viñetas. Las viñetas pueden estar distribuidas de diversos modos a lo largo y a lo ancho de la página. En la fig. IV/21, las viñetas están repartidas en tres tiras de altura variable. Otra composición típica de página es la matriz regular (todas las viñetas tienen el mismo tamaño y están repartidas de forma uniforme), la agrupación por bloques (cuando existen en la página pequeños subgrupos de viñetas que han de leerse bloque por bloque) o la distribución irregular. La lectura de estos tipos de página se hace de izquierda a derecha en el cómic occidental, y de derecha a izquierda en el oriental.

***b) Imágenes en viñetas con agrupación diagramática.***

Algunos autores como Will Eisner (fig. IV/22) han experimentado distribuyendo sus viñetas de forma libre sobre la página y fijando luego la manera en que deben ser leídas mediante una

flecha. En los últimos veinte años Chris Ware ha convertido este tipo de agrupación en una constante en su obra, obligando al lector a leer sus cómics de formas muy excéntricas, siendo en ocasiones necesario girar la página para poder seguir el vector de lectura.

**c) *Imágenes en viñetas y sin viñetas con cualquier tipo de agrupación (matricial, por tiras, irregular o diagramática).***

Es frecuente el combinar imágenes encerradas en viñetas con imágenes sin marcos. Lo más habitual son las páginas con una imagen de fondo cuya función es, por lo general, situar el escenario en el que transcurre la acción, y dentro de esta imagen encuadrada solo por los límites de la página, se insertan secuencias de viñetas (fig. IV/23).

**d) *Imágenes sin viñetas con cualquier tipo de agrupación.***

Si las imágenes están agrupadas de una manera clara, de modo que al lector no le resulte difícil entender en qué orden han de ser leídas, y a su vez están lo suficientemente separadas unas de otras, no será necesario que estén contenidas en viñetas para que la lectura de la página sea fluida. En la litografía “Gossip” (fig. IV/24), una de las escasas secuencias narrativas de Norman Rockwell, a pesar de que las imágenes no están separadas por viñetas, la repetición de los personajes y la alineación por tiras, nos permite seguir fácilmente el rumor que va pasando de un personaje a otro y las reacciones que va provocando en ellos.

**e) *Imágenes con marcos diegéticos: la página-viñeta de concepción arquitectónica.***

En algunas composiciones se aprovechan los marcos arquitectónicos del escenario para separar las diferentes imágenes o unidades de lectura. De este modo, las paredes de una casa quedan transformadas en las paredes de una viñeta (fig. IV/25).

**f) *Página-viñeta con repetición de personajes a lo largo de una ruta diegética.***

La forma más típica de incluir en una pintura secuencias narrativas durante el Gótico y el Renacimiento consistía en repetir a los mismos personajes realizando distintas acciones a lo largo de un escenario, de un camino o de una ruta determinada (fig. IV/26, izquierda). De este modo, la geografía del escenario o la ruta es la que guía al lector de imagen a imagen, haciendo que sea innecesaria, una vez más, la separación por viñetas. Aún hoy, esta técnica sigue siendo utilizada en el cómic a modo de secuencia interna.

Algunas de estas composiciones de página pueden dar lugar a alteraciones en el vector de lectura, entre las cuales podemos distinguir tres tipos:

**a) *Vector de lectura libre***

Cuando el vector de lectura no presenta una trayectoria fija y el lector puede saltar de un lado a otro de la página, siguiendo varias rutas lógicas. Las páginas-viñeta con marcos arquitectónicos, como la imagen de la derecha en la fig. IV/26, suele dar lugar a vectores de lectura libre (en este caso, es posible empezar la lectura por cualquiera de las habitaciones de la casa).

**b) *Vectores de lectura cruzados.***

Existen determinadas maneras de agrupar las imágenes que pueden dar lugar a la posibilidad de cambiar la dirección de lectura en ciertos momentos de la narración. De este modo se concede al lector el poder de decidir qué rumbo quiere que tome la historia. Como ejemplo de esta posibilidad, Scott McCloud propone una distribución de viñetas en forma de crucigrama (fig. IV/27).

**c) *Vectores de lectura paralelos.***

Si en la categoría anterior existen varios vectores de lectura que se entrecruzan, en ésta los vectores de lectura discurren de manera paralela. Al no cruzarse las secuencias no suponen alternativas en la línea argumental, normalmente se trata de secuencias que transcurren

simultáneamente. Las tiras de prensa de Gustave Verbeek son un caso extremadamente curioso de vectores paralelos: sus cómics pueden y deben leerse tanto del derecho como del revés, si bien aquí no se trata de líneas argumentales simultáneas, sino que una se continúa después de la otra (fig. IV/28).



## V. LA SECUENCIA.

### V.1. DISTINCIÓN ENTRE SECUENCIA Y SERIE.

En este capítulo nos proponemos responder a una cuestión aparentemente sencilla pero que, en realidad, constituye el principio fundamental del “lenguaje” del cómic. Partamos de dos imágenes: en una de ellas vemos a una persona con un balón en el suelo y la pierna flexionada hacia atrás; en la otra, el balón ha desaparecido y el deportista tiene la pierna extendida hacia delante. Es obvio que al encadenar estas dos imágenes se da a entender que el futbolista está pegando una patada a un balón. Pero ¿cómo es posible que hayamos llegado a dicha conclusión de una manera casi automática, si el ilustrador no ha dibujado el pie tocando el balón? Dar respuesta a esta pregunta puede parecer, en principio, trivial, pero eso es debido únicamente a la excesiva simplicidad del ejemplo que acabamos de citar. En cambio, si nos fijamos en secuencias como la de la fig. V/1 es posible que nos hagamos una mejor idea de la complejidad de esta cuestión.

Las reglas y usos comúnmente aceptados a la hora de encadenar viñetas constituyen, en cierto modo, la “gramática” de las narraciones pictográficas, y analizar el funcionamiento y las configuraciones básicas (tipos de secuencia) de dicha gramática es el objeto de este capítulo. El principal problema al que nos enfrentamos cuando yuxtaponemos dos imágenes reside en que el significado total de la secuencia no lo podemos reducir a la suma de significados de ambas viñetas. Al “leer” una secuencia, nos sentimos obligados a hacer inferencias sobre lo *no representado* por las imágenes, sobre lo que ocurre en el intervalo que separa una viñeta de la siguiente. En el ejemplo anterior, al ver juntas dos posiciones distintas de una pierna, el lector interpreta de forma casi automática que existe un vínculo causal entre ambas posiciones. El balón ha desaparecido *porque* el futbolista le ha pegado una patada.

El hecho de que dos imágenes, al ser leídas en secuencia, puedan dar como resultado una tercera intermedia, la patada, es una cuestión teórica a la que se le ha prestado gran atención en el cine. Sergei Eisenstein formuló el problema del montaje de la siguiente manera: “de la superposición de dos elementos de la misma dimensión siempre surge una dimensión de orden mayor” (Eisenstein, 1949: 52). Tanto en el cine como en las narraciones pictográficas se intenta, mediante el encadenamiento de

imágenes, que el espectador visualice otras (“una dimensión de orden mayor”) que no han sido plasmadas físicamente en la pantalla o en la página, ya sea una patada a un balón o la famosa estocada de la escalinata de Odessa en *El Acorazado Potemkin* (fig. V/2). Eisenstein en ningún momento muestra el golpe de sable, tan solo a un soldado blandiendo el arma y, luego, a una mujer herida en la cara; sin embargo, más de un espectador, al acabar la película, jurará sin dudarlo haber visto la cuchillada con toda su brutalidad. La imaginación rellena, en el cine y en las narraciones pictográficas, lo que no se muestra en la secuencia.

Existe sin embargo una importante diferencia entre el cine y las narraciones pictográficas: la manera en que ambos “lenguajes” articulan lo invisible. El cine lo logra mediante el montaje de imágenes, mientras que en las narraciones pictográficas se consigue mediante la yuxtaposición. Para mostrar cómo un soldado zarista mata a la mujer de *El Acorazado Potemkin*, Eisenstein superpone dos planos estáticos, sin apenas movimiento en ellos. Al dar paso de una imagen a otra, el espectador comprende que el soldado ha golpeado con el sable a la mujer. El cómic y las tiras narrativas responden al mismo principio, con la particularidad de que una imagen no se monta *encima* de la otra sustituyéndola, sino que figura *al lado* de la otra, haciendo que sea posible ver ambas imágenes simultáneamente, al menos dentro de una misma página; al pasar la página, en cambio, se puede producir un efecto similar al del montaje cinematográfico, sobre todo cuando se trata de viñetas de una sola página, o de estampas secuenciales como las de Hogarth.

La secuencialidad, en el cómic y en la tira narrativa, siempre tiene un componente de simultaneidad que habitualmente no podemos encontrar en el cine. Esto permite que las secuencias de imágenes yuxtapuestas funcionen de un modo menos lineal. El espectador de una película depende directamente de su memoria para poder seguir el argumento; sin embargo, el lector de cómics siempre puede echar la mirada hacia viñetas anteriores para recuperar los detalles que se le hayan podido escapar en una lectura inicial.

La secuencia en las narraciones pictográficas está definida, pues, por la yuxtaposición de imágenes ordenadas de una determinada manera. Sin embargo, existen conjuntos de imágenes que, aun habiendo sido dispuestas en un determinado orden, no forman una secuencia sino una simple *serie*. Antes de proceder con nuestro análisis es conveniente hacer una distinción entre *secuencia* y *serie*. Thierry Groensteen da una explicación sobre la diferencia entre ambos conceptos; explicación que, sin embargo, habremos de matizar más adelante:

Una *serie* es una sucesión continua o discontinua de imágenes que se combinan en virtud de un

sistema de correspondencias icónicas, plásticas o semánticas; [...] Una *secuencia* es una sucesión de imágenes cuya conexión sintagmática está determinada por un proyecto narrativo. (Groensteen, 1988: 65)

En las primeras páginas de la novela gráfica de Shaun Tan, *The Arrival*, encontramos dos conjuntos de viñetas que nos permiten ilustrar la diferencia entre ambos conceptos. El primer conjunto (fig. V/3) está compuesto por una multitud de rostros de diversas razas y clases sociales, cuyo fin es introducir el tema de la obra: la dura vida del inmigrante. Según la definición de Groensteen, se trataría de una *serie*, pues estas imágenes se vinculan entre sí por virtud de su pertenencia a un mismo campo semántico, la inmigración; el conjunto no expresa de por sí acción o discurso alguno y el orden en que han sido dispuestas estas imágenes no influye en su significado. En cambio, nuestro segundo ejemplo (fig. V/4) sí constituiría una *secuencia* según la definición de Groensteen, ya que tiene una intencionalidad narrativa: un hombre está empaquetando una foto y la introduce en su equipaje, listo para partir hacia otro país.

Aunque no hay duda alguna de que el primer conjunto es una serie y el segundo una *secuencia*, hay un punto en el que no estamos de acuerdo con Groensteen. Creemos que la diferencia entre *secuencia* y *serie* no radica en la intencionalidad narrativa, sino en que en una *secuencia* el orden de sus componentes influye en el significado y en el efecto del discurso, mientras que en las *series* el orden es irrelevante, pues éste no funciona como elemento articulador del mensaje. Razonemos esta postura. Si nos fijamos en el uso que se le da al término “*secuencia*” fuera del ámbito del cómic, encontraremos muchos ejemplos de su aplicación a ámbitos ajenos al de la narración. En un discurso político o judicial es perfectamente legítimo hablar de “*secuencia argumentativa*”, pues el orden en que se disponen los argumentos determina el sentido del discurso. Si Martin Luther King, en su discurso del Lincoln Memorial, hubiera comenzado con la descripción de su sueño en lugar de dejarla para el final, es evidente que el efecto sobre el público no hubiera sido el mismo.

Para la retórica clásica, el estudio del orden de los argumentos es tan importante como el estudio de su elaboración, constituyendo ambos campos de estudio, *dispositio* e *inventio*, diferentes *partes artis* de la retórica (Albaladejo, 1991: 73-116). Por otro lado, existen discursos basados en “correspondencias icónicas, plásticas o semánticas”, como por ejemplo el discurso de la poesía simbolista, donde a pesar de que las imágenes que lo componen no se encadenan en virtud a una lógica narrativa o argumentativa, su efecto sobre el lector depende en buena medida del orden que se les ha dado. De este modo, es posible también hablar de *secuencia* dentro de un discurso visual argumentativo o poético.

Según la definición de Groensteen, las viñetas de la fig. V/5 no formarían una *secuencia* porque

no están motivadas por un proyecto narrativo. Sin embargo, existe en esta página un discurso de carácter argumentativo, expresado a través de los textos de apoyo, que sirve para dar sentido al orden de las imágenes, el cual podría parecer aleatorio al mirar la página sin prestar atención al texto. En éste se reflexiona sobre la imagen que tenemos en Occidente del Islam, y aunque las imágenes, en principio, parecen no tener relación directa con el discurso argumentativo expresado en el texto, si las interpretamos de manera simbólica, comprobaremos que el orden en que están dispuestas es completamente deliberado.

El castillo de naipes es una imagen metafórica de las Torres y de la fragilidad de la vida humana, mientras que las dos imágenes siguientes representan dos reacciones posibles frente a tal horror: o bien la adopción de un pensamiento no maniqueo, simbolizado por la natural ambigüedad del Tarot (el naipé de La Torre bien puede significar un cataclismo de consecuencias nefastas, pero también un cataclismo del que es posible extraer enseñanzas positivas); o bien, la adopción de un pensamiento maniqueo, que consiste en considerar que en este asunto, como en el ajedrez, solo puede haber dos bandos, uno blanco y otro negro, y que es nuestra obligación elegir uno de ellos. Aunque las imágenes de la torre de naipes, la carta del tarot y el juego del ajedrez están vinculadas semánticamente y carecen de intención narrativa, condiciones que Groensteen establece para la *serie*, el orden en que están dispuestas nos obliga a considerar estas tres viñetas como una *secuencia*, pues mediante dicho orden se establece un discurso: en primer lugar se plantea un problema, la caída de las torres; en segundo lugar, se habla de una posible solución que solo podremos encontrar si aprovechamos la desgracia para cambiar nuestra forma de pensar; y en último lugar, se advierte cuál es el riesgo que podemos correr si no hacemos esto: convertir las relaciones interculturales en un simple juego de poder.

A tenor de esto, podemos decir que lo que caracteriza a la secuencia no es su pertenencia a un proyecto narrativo, sino que el orden de sus imágenes articule un discurso de cualquier tipo: narrativo, pero también argumentativo o incluso poético (podríamos considerar que el ejemplo anterior es una combinación de estos dos últimos tipos de discurso por su continua utilización de la metáfora visual). La secuencia consiste en una cadena de sucesivas transformaciones, las cuales hacen que el discurso vaya evolucionando; en las series, en cambio, no se produce transformación alguna. En las series no hay sentido de la progresión, pues podemos tomar cualquiera de sus imágenes y comprender su significado sin necesidad de haber entendido antes el significado de las imágenes que la preceden.

En las series, el orden de las imágenes no articula relaciones de dependencia y esto es así incluso cuando la serie aparece inserta dentro de un discurso narrativo. En *Valentina*, de Guido Crepax, es característica la aparición ocasional de series como la de la fig. V/6. Crepax se sirve de ellas para

subrayar algún tema de la narración (en este caso, el voyeurismo) y, sin embargo, al mismo tiempo detener el flujo narrativo durante unos instantes. Las viñetas de esta serie cumplen con la condición de Groensteen: mantienen vínculos plásticos y semánticos entre ellas; plásticos porque representan formas físicamente parecidas: ojos, labios entreabiertos y cerraduras; semánticos porque hacen referencia metafórica al acto sexual. Y sin embargo, al contrario de lo que ocurre en nuestro ejemplo anterior, esta página de Crepax no constituye una secuencia, pues el orden de las viñetas no afecta al discurso. Si alteramos la posición de cualquiera de las viñetas, el mensaje contenido en el conjunto no se vería seriamente alterado.

Las series de Crepax dan sentido a las palabras de Natalie Barberger, quien en un ensayo titulado de forma harto reveladora “Ce qui manque à la série”, opina que el orden de las imágenes de una serie obedece no a la construcción de un discurso sino

[...] a un intento de saborear los placeres del exceso combinatorio, de imitar, al pervertirlos, el espíritu del sistema, la conquista enciclopédica, la locura de la totalidad, o incluso de poner en escena aquello que Roland Barthes, en el último fragmento de su autorretrato, denomina *el monstruo de la totalidad*” (Barberger, 1998: 119).

Hemos querido reformular las definiciones de secuencia y serie elaboradas por Thierry Groensteen para romper con el prejuicio de que toda secuencia ha de ser forzosamente narrativa. Ciertamente es que el orden de una secuencia puede traducirse en un orden temporal, en una articulación fragmentada y progresiva de un espacio o de un fenómeno causal, en cuyo caso estaremos hablando, efectivamente, de una secuencia narrativa. Sin embargo, habrá secuencias no narrativas, en las que el orden de sus imágenes exprese no tanto relaciones temporales, espaciales y causales, sino más bien relaciones lógicas entre argumentos, en cuyo caso estaremos hablando de una *secuencia argumentativa*; o bien relaciones metafóricas entre imágenes, en el caso de una *secuencia poética*, siempre y cuando, claro está, el orden de las imágenes influya en el sentido y efecto del discurso. Estos dos últimos tipos de secuencia suelen aparecer entremezclados en el cómic: tanto en la fig. V/5 como en la fig. V/7 (un pasaje de *Ciudad de Cristal*, un cómic que mezcla lo narrativo con lo argumentativo) el discurso argumentativo se expresa mediante el texto, mientras que las imágenes constituyen una progresión de orden metafórico-poético cuyo objeto es dar una dimensión simbólica a los argumentos de los que se compone el discurso.

Hemos excluido de esta tesis doctoral el estudio de la secuencia argumentativa y de la secuencia poética. Hoy en día es indudable la existencia de un tipo de cómic basado únicamente en la metáfora, cuyos máximos exponentes podemos encontrar en el volumen *Abstract Comics* (Fantagraphics, 2008) editado por Andrei Molotiu (fig. V/8); como también es indudable la existencia del *comic-ensayo*, cuyo

potencial expresivo quedó demostrado en *Understanding Comics* de Scott McCloud (fig. V/9). No estudiaremos estos dos tipos de secuencia en su estado puro, es decir, tal y como se manifiesta en *Abstract Comics* y en *Understanding Comics*, puesto que el objeto de esta tesis es la narración; sin embargo, en ocasiones discutiremos la función argumentativa contenida en el orden de las viñetas, así como también la función metafórico-poética, en tanto en cuanto estén vinculadas a una secuencia narrativa.

## V.2. TIPOS DE SECUENCIA.

### V.2.1. TIPOS DE SECUENCIA SEGÚN EL MODELO DE SECUENCIACIÓN.

En resumidas cuentas, una secuencia es un conjunto de elementos puestos en orden, de tal forma que dicho orden articule una cadena de relaciones temporales, causales, espaciales, lógicas y/o metafóricas. Para que un arte pueda ser narrativo, ha de ser también secuencial. En una novela los elementos que se disponen en secuencia son los capítulos, las escenas, las líneas de diálogo y, si seguimos descendiendo hacia unidades menores, las palabras. En el cine, las secuencias están formadas por planos; y en las narraciones pictográficas, por viñetas.

La forma de secuenciación habitual en el cómic y en la tira narrativa consiste en disponer las viñetas sobre la página separándolas con márgenes. Es lo que llamaremos *secuenciación externa*. Sin embargo, como hemos comprobado en nuestro esbozo histórico, no es raro que podamos encontrar también secuencias secundarias en el interior de las viñetas, como ocurre en las estampas secuenciales de Verstegan (fig. II/27); o incluso imágenes individuales que por sí mismas consiguen que el lector evoque una secuencia imaginaria, como veremos en el capítulo séptimo dentro de la sección dedicada a la caricatura.

El primer caso, el de la *secuencia interna*, es enormemente común: se da cuando tenemos varios bocadillos dentro de la viñeta o cuando dentro las viñetas de las tiras narrativas se incluían letras para identificar diferentes áreas de lectura. El segundo caso, el de la *secuencia implícita*, sin ser tan habitual como el primero, es un recurso conocido en el *cartoon* y en la pintura narrativa. Dado que ambos tipos de secuenciación, interna e implícita, tienen lugar dentro de la viñeta, pospondremos su discusión hasta el capítulo séptimo.

Veamos, a continuación, qué tipos diferentes de secuencia externa podemos distinguir según su modo narrativo.

## V.2.2. TIPOS DE SECUENCIA SEGÚN SU MODO NARRATIVO.

Es posible hacer una subdivisión de la secuencia externa en función de la naturaleza de las imágenes (viñetas) que la componen. Como sabemos, la tira narrativa y el cómic son especies narrativas basadas en paradigmas secuenciales distintos. En la tira narrativa, las secuencias están compuestas de viñetas que representan escenas individuales; mientras que en el cómic, cada viñeta puede representar un fragmento ínfimo de la acción. *Secuencia relato* y *secuencia mimética*; una escena por viñeta en la secuencia relato; una escena por secuencia en la secuencia mimética. Ambos tipos de secuencia no solo se diferencian en que la segunda es más fragmentaria que la primera. Además, implican modos narrativos distintos.

En las narraciones pictográficas se empieza a fragmentar la escena con el fin de alargarla y poder así representar el movimiento y detallar las acciones de los personajes (Töpffer), así como para introducir conversaciones mediante bocadillos (Outcault), introduciendo la dramatización como recurso narrativo. La *secuencia mimética* se corresponde, a grandes rasgos, con lo que Gaudreault denomina “mostración”:

[...] privilegiar, eliminando completamente al narrador del proceso de comunicación, la reunión en un mismo terreno (en una misma escena, para ser más concretos) de los diversos personajes de un relato. (Gaudreault y Jost, 1990: 33)

Que a su vez se corresponde también con lo que en teoría clásica de géneros llamamos género dramático, donde lo que prima es la representación directa de los acontecimientos, siendo estos referidos no por un narrador sino por los propios personajes que intervienen en la obra, bien a través de sus palabras, bien a través de sus actos.

La *secuencia relato*, en cambio, está relacionada con la narración propiamente dicha, es decir, la narración entendida como

Un discurso en el que localizamos -con mayor o menos facilidad, como siempre- a un narrador, esa instancia que nos proporciona informaciones sobre los sucesivos estados de los personajes,

en un orden dado, con un vocabulario escogido, y que nos transmite, más o menos, su punto de vista. (Gaudreault y Jost, 1990: 33)

Al estar constituida por escenas de una sola viñeta, la secuencia relato exige casi siempre la presencia de una voz narrativa; al pasar de una viñeta a otra, el dibujante o el grabador tiene que cambiar de escenario y representar acciones diferentes: el salto de una imagen a otra es considerablemente más brusco que en la secuencia mimética y el tiempo que transcurre entre viñeta y viñeta es mucho mayor, la elipsis más amplia. Debido a eso, y con la excepción de habilísimas composiciones “mudas” como *A Harlot's Progress*<sup>31</sup>, el artista necesita ayudarse de un narrador para explicar por qué se producen los cambios de escenario y de acción.

La secuencia relato y su modo narrativo es, como decimos, el paradigma de la tira narrativa; mientras que la secuencia mimética solo existe como paradigma absoluto en la tira cómica “muda” (fig. V/10) y en las secuencias de diálogo. La secuencia relato de la tira narrativa y la secuencia mimética de la tira “muda” son, de algún modo, los equivalentes visuales de lo que Aristóteles llamaba epopeya y tragedia, dos medios el primero de los cuales imita lo que hacen los personajes narrando, mientras que el segundo lo hace “presentando en la imitación a todos ellos como si estuvieran obrando y actuando” (Aristóteles, c. 330 a.C.: 37).

Sin embargo, ninguno de estos dos tipos de secuencia suele darse en su forma paradigmática absoluta. Es habitual que secuencia relato y secuencia mimética se entremezclen y que una estructura narrativa basada en la secuencia relato contenga secuencias miméticas insertas. Esto es especialmente evidente en la reciente adaptación del *Génesis* de Robert Crumb (fig. V/11), la cual conserva íntegro el texto bíblico original. Cuando el texto presenta un pasaje puramente narrativo, Crumb recurre a la secuencia relato, segmentando el texto en escenas e ilustrando cada una de estas escenas con una viñeta independiente (las dos viñetas de la hilera inferior). Sin embargo, cuando el texto original presenta una escena con diálogo, Crumb fragmenta dicha escena en varias viñetas, pasando del modo narrativo al modo dramático, pasando de la secuencia relato a la secuencia mimética (las tres viñetas de la hilera superior), donde da rienda suelta a la expresividad de sus personajes.

La secuencia relato y la secuencia mimética pueden presentarse en alternancia, como hace Crumb, cada una ellas con sus modos característicos, el narrativo y el dramático/mostrativo, respectivamente. No obstante, en otras ocasiones, se entremezclan de manera más compleja. La secuencia mimética, por ejemplo, aun presentando la acción narrativa de forma directa a través de la

---

<sup>31</sup> En el epígrafe VI.3 haremos un análisis a fondo del método que Hogarth usa para explicar los cambios de escenario mediante signos gráficos, sin necesidad contar con una voz narrativa.



representación del movimiento y de las acciones de los personajes, puede contar también con una voz narrativa superpuesta. Así, en los “cuentos en imágenes” de Töpffer, aunque es posible entregarse al disfrute puro de la sucesión de imágenes, que en ocasiones casi parecen imágenes en movimiento, su autor no se priva de comentar todas ellas ofreciendo un contrapunto narrativo, una opinión distanciada sobre los acontecimientos “mostrados” de la que se deriva la ironía de sus libros.

Secuencia relato y secuencia mimética son, por tanto, abstracciones que pueden materializarse en variantes mixtas como las que acabamos de describir; a las cuales habría que añadir otros dos tipos de secuencias externas que tienen un carácter semi-narrativo: la *secuencia descriptiva* y la *secuencia metafórica*. La secuencia descriptiva sería aquella que articula relaciones espaciales sin especificar de manera clara el vínculo temporal que hay entre las imágenes; mientras que, en la secuencia metafórica, las imágenes se relacionan entre sí mediante vínculos estrictamente simbólicos o de parecido físico. La naturaleza de estos dos tipos de secuencias no es estrictamente narrativa, pero su estudio es necesario ya que pueden aparecer en el contexto de un discurso narrativo, entremezclándose con la secuencia relato y la secuencia mimética.

#### V.2.2.1. LA SECUENCIA RELATO.

En la secuencia relato cada viñeta representa una acción distinta, situándola en escenarios diferentes o en bien en el mismo, pero sin que la acción aparezca nunca fragmentada gesto por gesto como en la secuencia mimética o en los fotogramas de una animación. La representación del movimiento queda muy lejos de las intenciones de este tipo de secuencia; se trata más bien de enumerar los principales acontecimientos que componen la narración, cada uno de los cuales será plasmado en una sola viñeta. La secuencia narrativa pura es una herencia directa de las narraciones secuenciales de los códices, en las que la imagen no hacía más que ilustrar el texto; es por ello que en este tipo de secuencia, para entender lo que está ocurriendo y sobre todo para entender qué sentido tiene el paso de una viñeta a otra, el lector depende en gran medida de la información que le proporciona el texto.

Analicemos cómo funciona la secuencia relato en una tira narrativa en lengua castellana: el auca de las *Aventuras de Don Quijote* (fig. V/12). Al contrario que de lo que ocurre en el resto de tira narrativa europea, en el auca las viñetas siempre están dispuestas de manera regular y, además, sus textos están rimados. Por lo demás, la estrategia narrativa de las aucas es similar a la de las tiras que analizábamos en el capítulo segundo: cada imagen ilustra un aspecto específico del texto y sirve de apoyo a la lectura, por lo que sería casi imposible seguir la narración si solo contáramos con ellas. Para

alguien desconocedor de la obra de Cervantes y del castellano, difícil será encontrar sentido a la hilera superior de viñetas: un hombre está sentado a la mesa leyendo, luego le vemos con una espada en la mano y, por último, sentado en el suelo limpiándola. La relación causal que existe entre estas tres imágenes es confusa, pero en cuanto nos ayudamos del texto resulta cristalina: Alonso Quijano blande la espada porque la lectura le ha llevado a creerse caballero andante y una vez asumida su locura, prepara equipaje y armamento para salir a la aventura.

La estructura narrativa de la fig. V/12 es ligeramente distinta a la de la mayoría de las tiras narrativas que vimos en el capítulo segundo. Aunque cada viñeta representa una escena distinta, algunas de ellas comparten escenario, como por ejemplo las tres primeras. Cuando en una tira narrativa no hay cambio de escenario entre viñeta y viñeta, los personajes suelen permanecer estáticos (fig. V/13) y, sin embargo, este aca de Don Quijote parece hacer gala de tímidos cambios de posición cuando pasamos de una imagen a otra que, aunque no nos atrevemos a asegurar que constituyan un intento de representar el movimiento, sí suponen un cambio significativo con respecto a la tira narrativa tradicional, cosa que debemos atribuir sin duda a que se trata de una narración pictográfica ya posterior a la época en que predominó la tira narrativa (siglos XV-XVIII).

La secuencia relato no es ni mucho menos un modo de narración pictográfica “antiguo” o pasado de moda. Ya hemos visto algún cómic muy reciente, como el *Génesis* de Crumb, que sigue utilizando la secuencia relato como base estructural de su narración. En el caso de Crumb, podríamos atribuir su uso a una necesidad impuesta por el texto original (que como hemos dicho se conserva íntegro) ya que desarrollar cada una de las escenas que componen el Génesis en secuencias miméticas hubiera sido una tarea casi imposible por su magnitud. Sin embargo, existen otros motivos para recurrir a la secuencia relato; por un lado, porque se adecuaba perfectamente a la estructura episódica que suelen tener las biografías (*La Guerra de Alan*, Emmanuel Guibert, 2000-2008; *El Arte de Volar*, Antonio Altarriba y Kim, 2010), por otro, porque se intenta con ella reivindicar otras especies de narración pictográfica distintas al cómic. Esto último es lo que ocurre en *El pie frito* de Miguel Calatayud, relato de las aventuras del bandolero alicantino de principios del XIX Jaime José Cayetano Alfonso. Muy en consonancia con su tono de balada y con su procedencia levantina, Calatayud emula de manera consciente la típica secuencia relato de las aucas, llegando incluso a conservar la rima en los textos (fig. V/14).

Tanto en el cómic biográfico (y autobiográfico) como en el excepcional caso de *El pie frito* (Miguel Calatayud es, junto con Alan Moore, uno de los pocos autores que han intentado imitar de una forma tan explícita formas narrativas tan antiguas) la secuencia relato está relacionada con un intento de

invocar la literatura oral. Las aucas y *El pie frito* de Calatayud están relacionadas con la oralidad de los juglares, quienes para sus cantares de ciego se acompañaban de un tablón con ilustraciones que les servía de ayuda a los espectadores para seguir la historia. Por su parte, Emmanuel Guibert es un autor que ya en dos ocasiones, *La Guerra de Alan* y *El Fotógrafo*, ha trasladado a imágenes vidas ajenas que le han sido referidas oralmente por el propio protagonista; en estas dos obras que hemos citado resulta natural ver cómo las secuencias de viñetas tienen el mismo ritmo episódico que las palabras (fig. V/15).

En general las características de la secuencia relato se corresponden con las que Walter J. Ong atribuye a la literatura oral. Al contrario que la literatura escrita, tanto la literatura oral como la secuencia relato tienen una estructura episódica, los nexos son acumulativos antes que subordinados, es redundante o “copiosa” (las imágenes no aportan información nueva con respecto del texto) y es conservadora, pues reprime la experimentación (Ong, 1982: 43-62). En general, tanto en la literatura oral como en la secuencia relato, las escenas se suceden de manera coordinada, como si los nexos que hubiera entre ellas fueran del tipo “y” o “entonces”, lo cual llega incluso a hacerse explícito en el *Génesis* de Crumb (nótese que todos los textos narrativos de la fig. V/11 empiezan, precisamente, por el nexo “y”, como si no importara la subordinación causal de una viñeta con la siguiente, sino la acumulación aditiva).

Para Ong, las características de la narración oral no desaparecen con la llegada de la imprenta; la transición de la cultura oral a la escrita fue lenta, y la concatenación acumulativa de acciones típica de la oralidad (en oposición a la subordinación causal de acciones típica de la escritura) pervivió durante el Renacimiento y parte del Barroco (Ong, 1982: 114-115), lo cual explicaría que las tiras narrativas de esta época hicieran uso de este mismo modo narrativo. Hoy en día, la pervivencia de la secuencia relato en el cómic está justificada en parte por ese recurso a la oralidad que acabamos de describir: bien sea porque el género al que pertenece el cómic necesite recurrir a lo oral (el género biográfico, por ejemplo), bien porque se trate de imitar la tira narrativa o el libro ilustrado.

Sin embargo, en otras ocasiones el uso de la secuencia relato obedece a motivos más prosaicos, más prácticos si se quiere, como puede ser el de la economía narrativa. Es común encontrar secuencias narrativas puras en cómics cuyo formato privilegia la narración breve. Por ejemplo, en *Torpedo*, de Enrique Sánchez Abulí y Jordi Bernet. Este título se publicó por entregas en la revista *Creepy* en 1982, y luego fue pasando por otras revistas de cómics como *Tótem* o *Viñetas*. Debido al formato de estas revistas, cada título tenía un número de páginas limitado; en el caso de *Torpedo*, entre ocho y diez. *Torpedo* relata las aventuras de Luca Torelli, un implacable asesino a su sueldo y se ajusta perfectamente a los códigos genéricos de la serie negra. Contar una historia de serie negra en un espacio máximo de

diez páginas conservando los giros de trama habituales en este género resulta tarea difícil, sobre todo si se adopta el modo mostrativo/dramático; por eso Abulí, guionista, y Bernet, dibujante, recurren con frecuencia a la narración pura de la secuencia relato, las más de las veces para plantear el conflicto, al principio de cada entrega, y para precipitar la acción llegada la mitad del relato.

Una inteligente combinación de secuencia relato (con el fin de ofrecer al lector rápidamente todos los datos necesarios para que comprenda la historia) y secuencia mimética (llegado el momento en que es necesaria una dramatización o puesta en escena de la acción) ayudan a mantener el ritmo de la narración. En la entrega titulada *Érase un chivato*, se narra mediante una larga secuencia relato (fig. V/16) los prolegómenos de la trama. Luca “Torpedo” Torelli ha sido contratado para asesinar a un hombre en París, adonde viaja acompañado de un “gorila” que le ayudará a identificar a su víctima. Cuando llegan al hotel, Torpedo empieza a sospechar del gorila. El motivo de la sospecha es complejo y habría sido muy difícil de explicar en una secuencia dramática: el gorila, al parecer, es muy tacaño y cuenta hasta el último céntimo que gasta, a pesar de lo cual, al llegar al hotel, solicita habitaciones separadas. ¿Por qué un gasto tan excesivo cuando pueden dormir en la misma habitación? ¿Acaso tiene intención de matar a Torpedo por la noche? Proporcionar toda esta información al lector mediante una dramatización habría requerido, sin duda, un buen número de páginas. Dar a entender que el gorila es tacaño mediante alusiones y comentarios en el diálogo habría alargado innecesariamente la historia; sin embargo, la secuencia relato permite atribuirle al gorila la cualidad de “tacaño” con la simple mención de esa palabra, acompañándola de una sola ilustración.

Si a Bernet y a Abulí les hubiera interesado provocar tensión en el lector por la sospecha de Torpedo, tal vez habrían recurrido en este punto al diálogo y a la secuencia mimética, lo cual habría servido sin duda para alargar la incertidumbre. Sin embargo, parece que lo que verdaderamente importa es el enfrentamiento entre Torpedo y el gorila. La solución narrativa propuesta por Abulí y Bernet parece más que idónea: se le explican rápidamente al lector los pormenores de la sospecha mediante la secuencia relato, y acto seguido, en la siguiente página (la cual no reproducimos aquí) se salta a la secuencia mimética para dramatizar el enfrentamiento y darle la importancia que se merece.

Aunque parezcan tener estructuras semejantes, la secuencia relato en el cómic se diferencia fuertemente de la de la tira narrativa: las imágenes de la secuencia relato moderna no son redundantes con respecto del texto. Si comparamos la relación que existe entre texto e imagen en el auka de Don Quijote y en la anterior página de Torpedo, comprobaremos que las imágenes de Torpedo sí aportan información adicional que el texto no contiene: los rostros de los personajes muestran gestos y actitudes que matizan poderosamente la información que nos proporciona el narrador. Podríamos decir que, en

realidad, cada una de las viñetas está dramatizada o puesta en escena; y sin embargo, no existe dramatización secuenciada, es decir, la dramatización no está articulada de viñeta a viñeta. Esta es la razón por la cual seguimos utilizando el término secuencia relato para dar nombre a secuencias como la de Torpedo. Sus características siguen siendo las mismas que en la tira narrativa: existe una considerable amplitud de elipsis entre viñeta y viñeta; cada viñeta representa una acción y no un fragmento de ésta; y, por último, a pesar de que las imágenes contienen información valiosa, sin la voz narrativa nos resultaría casi imposible comprender el sentido de la secuencia y apenas podríamos relacionar causalmente una imagen con otra.

Como decimos, sin ayuda de la voz narrativa, la causalidad en la secuencia relato resulta como poco ambigua, y sin embargo eso no quiere decir que no haya *secuencias relato sin voz narrativa*, es decir, secuencias relato “mudas”. Aunque resulte paradójico, es posible encontrar secuencias en las que cada viñeta es una escena, con amplísimas elipsis entre viñeta y viñeta, y que a pesar de todo se las arreglan para expresar gráficamente un sentido causal. Una de ellas es *El sable largo* (fig. V/17) publicada como tantas otras secuencias “mudas” en la revista *Fliegende Blätter*. Aquí, al contrario de lo que ocurre en la mayoría de las secuencias relato, los vínculos causales están expresados en la imagen y no a través de la palabra. Por ejemplo, no necesitamos ningún texto para intuir que el protagonista es antisemita, por cómo entra armando gresca en la taberna marcada con la estrella de David; tampoco necesitamos voz narrativa que nos diga que tiene una enorme borrachera, pues borrachera es lo que suelen padecer los soldados que se llevan el sable a la cama. Como en el ejemplo de *Torpedo*, cada viñeta tiene ciertas cualidades dramáticas, lo cual permite al lector entender la causalidad de la secuencia, si bien con un alto grado de ambigüedad. Las secuencias relato “mudas”, como ésta, se asemejan a una sucesión de *tableaux vivants*, pero no tienen una estructura secuencial dramática. Su estructura sigue siendo episódica, con causalidad débil, llena de información redundante, etc. En definitiva, las mismas características que enumera Ong.

#### V.2.2.2. LA SECUENCIA MIMÉTICA.

La secuencia mimética, tal y como la hemos definido, está basada en el fraccionamiento de escenas y su objeto es, por lo general, dramatizar dichas escenas mediante la introducción de diálogo y/o representar el movimiento de forma secuencial. Precisamente con este último fin empezó a introducir Rodolphe Töpffer la secuencia mimética en sus “cuentos en imágenes”. El primero de ellos, *Les Amours de M. Vieux Bois*, lo dibuja en 1827, aunque no llega a publicarlo hasta 1835. La primera secuencia de

fotografías que hizo Muybridge de un animal en movimiento data de 1872, por lo que Töpffer no se pudo ayudar de este método para dibujar sus locas secuencias de persecuciones y caídas. Estas primeras secuencias miméticas de Töpffer son mucho más toscas que las que aparecerán después de Muybridge (Reinicke, A. B. Frost, Apeles Mestres, etc.) pero constituyen el primer intento en la historia de la narración pictográfica por dramatizar secuencialmente la acción y por alimentar una cierta noción de espectáculo.

En otra de sus obras, *M. Pencil*, proliferan también las secuencias miméticas. Una de ellas es la de la fig. V/18, donde un tal *monsieur* Joli Bois, atrapado dentro de un ataúd, persigue a su esposa infiel por los bosques, con tan poco éxito que decide suicidarse ¡cólgandose de una rama por la mano! También es secuencia mimética la de la fig. V/19, que muestra cómo se envía un mensaje telegráfico: cada poste imita la posición del poste anterior, produciéndose un movimiento en cadena de los brazos de los postes. Aunque Töpffer todavía no prescinde de la voz narrativa, ambas secuencias son plenamente miméticas: si tapáramos con la mano el texto narrativo la secuencia no solo seguiría siendo plenamente comprensible, sino que además apenas perderíamos información alguna. En la secuencia de la fig. V/19 las cuatro viñetas de los postes comparten el mismo texto, lo cual es prueba de que estas secuencias miméticas pueden funcionar de forma autónoma, sin necesidad de leer con gran detenimiento los comentarios que suelen acompañar a cada una de las viñetas.

La secuencia mimética se diferencia a la vista de la secuencia relato con mucha facilidad. En una secuencia mimética la amplitud de la elipsis espacial y temporal que media entre viñeta y viñeta es muy pequeña en comparación con la de la secuencia relato. Las relaciones causales están expresadas en la imagen: en la fig. V/18, el ataúd está en el suelo *porque* se ha soltado de la rama en la viñeta anterior; en la fig. V/19, los brazos del poste telegráfico están rotando *porque* así se deduce de sus sucesivas posiciones. Otra de las características de la secuencia mimética es que los fondos sufren frecuentemente una reducción en cuanto al detalle gráfico en comparación con la secuencia relato, con el fin de dar mayor relevancia a los elementos móviles.

Estas primeras secuencias miméticas de Töpffer, que serán imitadas después por artistas como Cham, Doré o incluso Wilhelm Busch, introducen en la narración pictográfica la posibilidad de “mover la imagen”. Al repetir en diferentes viñetas la misma imagen variando ligeramente su posición, se consigue a su vez multiplicar el espacio libre para incluir texto, lo cual permite que poco a poco vayan apareciendo diálogos largos. A partir de este momento, el artista cuenta con dos recursos para la caracterización de personajes con los que no contaba antes: por un lado, las palabras que le hace decir; y por otro, los gestos que le hace hacer, puestos en secuencia.

En esta última posibilidad, la de fijar los gestos de un personaje, reside uno de los mayores recursos expresivos de la secuencia mimética. Precisamente por esto la secuencia de la fig. V/20 es una de las más conocidas de *Watchmen*. En ella no hay diálogos, pero su finalidad tampoco es representar el movimiento ya que la segmentación por acciones es excesivamente fragmentaria y los cambios de punto de vista, a veces incluso llegan a ser de 180 grados: demasiado bruscos como para que se puede producir una ilusión de movimiento fluida. Lo importante en ella son los gestos, algo a lo que, si exceptuamos el *comix underground*, no se había prestado la suficiente atención hasta el momento de publicación de esta obra.

Estamos ante una de las primeras secuencias del primer capítulo de *Watchmen*. El desequilibrado Rorschach entra a hurtadillas en el apartamento del Comediante, un antiguo colega justiciero, con el fin de investigar su asesinato. Puesto que antiguamente el Comediante fue, igual que él, un superhéroe, Rorschach sospecha que quizá pueda encontrar alguna pista en su escondite secreto, donde guardaba armas y documentos. Encontrar dicho escondite podría haberse resuelto en dos o tres viñetas, sobre todo si consideramos que parece que Rorschach sabe de antemano donde se encuentra ya que, desde un primer momento, se encamina directamente al armario. ¿Por qué extender tanto la escena entonces? Con toda seguridad, para caracterizar al personaje haciendo que el lector se fije en las pequeñas acciones y gestos que hace hasta que encuentra el botón que abre el fondo falso del armario. Primero, Rorschach mide la profundidad del armario con su brazo y, luego, con una percha extendida, comprueba la diferencia entre ambas mediciones; de este modo, descubre que el armario tiene un fondo falso.

El guionista de *Watchmen*, Alan Moore, podría haber obviado esta compleja cadena de gestos para agilizar la escena y haber hecho que Rorschach encontrara el botón a la primera, pero la secuencia resulta mucho más efectiva desde el punto de vista narrativo tal y como la ha resuelto pues la complicada operación de la percha nos muestra, sin necesidad de usar ni una sola palabra, dos rasgos esenciales de la personalidad de Rorschach; en primer lugar, su gran inteligencia; en segundo, lo retorcido que es, ya que si sabía que el escondite podía estar en el armario, ¿por qué medir el fondo para confirmar sus sospechas, si le bastaba tan solo con buscar el botón? Aquí la secuencia mimética está completamente al servicio de la caracterización del personaje.

Al contrario de lo que ocurre en la secuencia relato, las elipsis que hay entre viñeta y viñeta de una secuencia mimética tienen una amplitud escasa y, como ya decíamos, los vínculos causales que relacionan una imagen con la siguiente son expresados visualmente. Sin embargo, una secuencia no deja de tener carácter mimético aunque el texto ayude a establecer esos vínculos causales, sea a través de breves comentarios narrativos o diálogos. La secuencia mimética rara vez se da de forma absoluta como

es el caso de la secuencia anterior de *Watchmen*, donde lo mostrado visualmente es el único recurso narrativo y dramático. Igual que la secuencia relato, donde en ocasiones se expresa mediante la imagen ciertas relaciones causales (como probamos en la secuencia de *El sable* de la fig. V/17), también la secuencia mimética puede asumir ciertas características narrativas sin abandonar por ello su carácter esencialmente mostrativo/dramático. Por ejemplo, en la secuencia V/21, se nos muestra a un samurái desenvainando la espada ante la puerta de una casa pudiente. Mediante dicho gesto y el rostro agresivo del samurái se nos indica que dentro de la casa debe vivir algún enemigo suyo. Toda esta información la podemos extraer de las imágenes sin leer el texto; y sin embargo, los cuadros narrativos de apoyo sirven aquí para precisar la situación un poco mejor: el texto que hay entre las dos últimas viñetas nos aclara, por ejemplo, que la puerta de la casa se abre como respuesta al gesto desafiante del samurái al desenvainar la espada.

#### V.2.2.3. LA SECUENCIA DESCRIPTIVA (MODO SEMI-NARRATIVO).

Al hablar del cómic japonés comentábamos la existencia de las secuencias descriptivas; secuencias cuyo fin es describir un espacio, cosa que hacen mediante la enumeración de objetos o detalles de dicho espacio. Habitualmente no hay acción en la secuencia descriptiva, y cuando la hay, ésta es tan débil que da la impresión de que el tiempo se ha parado. Las secuencias descriptivas suelen aparecer unidas a secuencias miméticas; después de todo, la secuencia descriptiva también supone un tipo de mimesis, pero se trata más bien de una mimesis del espacio, no del movimiento.

Este tipo de secuencia es utilizado no solo para “mencionar” visualmente objetos que más adelante podrán tener relevancia en la narración, sino también para introducir pausas en el relato, a modo de signos de puntuación que permitan respirar al lector, costumbre ésta muy extendida en el cómic japonés, y a la que cada vez se le da más uso en el cómic occidental gracias a autores como Frank Miller, Seth, Adrian Tomine o Chris Ware, cuya obra ha sido influenciada decisivamente por el *manga*.

Las secuencias descriptivas son especialmente frecuentes en el cómic “mudo”, sobre todo en el caso de narraciones extensas. Para el autor de cómic “mudo” es mucho más difícil controlar cuánto tiempo va a demorarse el lector en cada viñeta, porque no puede jugar con la cantidad de texto que le da a leer. La única forma que tiene de regular el ritmo narrativo es, por tanto, a través de la sucesión de imágenes (jugando con el tamaño y tipo de viñetas), y la secuencia descriptiva resulta ser un mecanismo muy útil para ralentizar el ritmo o frenarlo momentáneamente. En *The Arrival*, obra de Shaun Tan a la que ya hemos recurrido para ilustrar las diferencias entre secuencia y serie, podemos encontrar una de



estas secuencias descriptivas (fig. V/22) justo en la página anterior a la que reproducimos en la fig. V/4.

El relato da comienzo en el interior de la casa de un hombre que ha decidido emigrar, dejando atrás a su esposa y a su hijo hasta que consiga reunir suficiente dinero para llevarlos consigo. En la fig. V/4 veíamos cómo empaquetaba un retrato familiar, que llevará en su equipaje como recuerdo, pero antes de que eso ocurra, tenemos esta secuencia descriptiva, la cual nos muestra diversos objetos de la habitación donde el padre prepara su equipaje: una pajarita de papel, un reloj, un sombrero y lo que parece un foulard o un pañuelo, un recipiente de cocina, un dibujo infantil que muestra al padre, a la madre y al niño, felices los tres, una jarra de café, una taza de café y postales encima de la mesa, la maleta ya casi hecha y una foto de familia. Aparentemente el fin que tiene esta secuencia es anunciar los temas que luego se desarrollarán en el relato: las postales anticipan un viaje; el dibujo y la foto nos hablan de la familia que va a quedar atrás; en cuanto al café, podemos considerarlo una metáfora del calor del hogar que está a punto de ser abandonado.

En comparación con una secuencia relato o una secuencia mimética, las viñetas de esta secuencia descriptiva contienen escasa información temporal o causal: apenas podemos identificar los indicios de un viaje y de un desayuno. Vistas todas ellas en conjunto, el lector tan solo puede deducir a ciencia cierta que todos estos objetos se encuentran en *un mismo espacio*. Si el orden en que están dispuestas las viñetas no fuera relevante de cara a la narración tendríamos que considerar a este conjunto de imágenes una simple *serie*; sin embargo, en la fig. V/22 es posible percibir una gradación: el orden en que se suceden las viñetas constituye un intento de dosificar la información que llega al lector, de forma que éste pueda ir intuyendo poco a poco de qué va a tratar el relato. Los seis primeros objetos nos presentan una escena cotidiana que, en principio, no tiene por qué llamarnos la atención; sin embargo, la siguiente viñeta, la de la postal hace que aventuremos la posibilidad de un viaje, posibilidad que se ve confirmada al llegar a la viñeta del equipaje. No es casual que la última viñeta muestre la foto de familia. Por un lado, es el elemento más importante de esta enumeración, pues al dejar la foto para el final, se deduce que el protagonista ha estado pensando en su familia mientras dura toda la secuencia. Por otro lado, sirve para conectar esta secuencia descriptiva con la secuencia mimética que le sigue (fig. V/4), donde el hombre toma la foto, la introduce en su maleta y se va.

Al contrario que las secuencias relato y las secuencias miméticas, las secuencias descriptivas como ésta no narran de forma explícita. Sin embargo, sí aporta índices visuales de los que el lector se puede valer para construir algunas hipótesis narrativas. En el cómic occidental, las secuencias descriptivas suelen proceder de este modo semi-narrativo, el cual caracteriza y justifica su presencia, pues alguno de los miembros de la enumeración es usado para dar pie a la acción que se desarrollará

luego a lo largo de una secuencia mimética. La fig. V/23 ilustra esto incluso mejor que la secuencia anterior, pues en ella podemos encontrar una secuencia descriptiva y una secuencia mimética en la misma página (mitad superior y mitad inferior, respectivamente). Aquí, el detalle que sirve como detonante para la narración, una loncha de beicon, es bastante más prosaico, pero también sirve para dar paso de una secuencia a otra. En primer lugar se enumeran todos los elementos espaciales que forman parte del escenario en el que transcurre el desayuno. El orden es importante, pues la secuencia va acotando progresivamente el escenario: la ciudad de Chicago, una calle de Chicago, la casa de Jimmy Corrigan, el protagonista de esta novela gráfica, una caja de panecillos, beicon, el microondas, una camiseta sucia, un televisor portátil y el emblema de la tienda donde han sido comprado los productos (probablemente esta última viñeta es un detalle de una bolsa de dicho establecimiento). De esta descripción pasamos, acto seguido, a la acción del desayuno, y vemos cómo Jimmy se come el beicon.

En el cómic japonés, no obstante, el uso que se suele dar a la secuencia descriptiva es ligeramente diferente, pues no se utiliza tanto como detonante de la acción ni para presentar objetos que más adelante tendrán relevancia narrativa. La secuencia descriptiva, en el *manga*, suele ser muy corta, de apenas dos o tres viñetas, y habitualmente aparece inserta dentro de una secuencia mimética, o bien sirve para engarzar dos secuencias miméticas (también pueden aparecer en combinación con secuencias relato). Al contrario que la típica secuencia descriptiva occidental, en la japonesa los objetos no suelen tener función dramática alguna; es decir, no están justificados causalmente por la trama, aunque forman parte del espacio donde ésta transcurre.

La secuencia descriptiva japonesa tiene el valor de pausa, pues sus imágenes no intervienen activamente en la narración. *La época de Botchan*, una novela gráfica que trata las vidas de los novelistas japoneses más relevantes del final de la era Meiji (principios del siglo XX), está llena, como es habitual en el *manga*, de este tipo de secuencias, así como también de viñetas descriptivas que funcionan como insertos individuales. En su primer volumen, dedicado a Natsume Sōseki y a las anécdotas biográficas que le llevaron a escribir *Botchan* (1906), nos encontramos un pasaje donde se narra cómo el escritor pasa la noche en comisaría después de una intensa sesión ética con algunos de sus alumnos (fig. V/24).

Los sucesos posteriores a la borrachera están narrados de forma episódica mediante una secuencia relato. Entre la noche en la cárcel y la liberación se marca el paso del tiempo insertando dos viñetas descriptivas: un breve fragmento del paisaje urbano y las hojas de un árbol. (Nótese que son insertos de viñetas individuales: el cómic japonés ha de leerse de derecha a izquierda; por lo tanto el orden de lectura de esta página será el siguiente: paisaje urbano, noche en el calabozo, hojas de árbol y

los cinco hombres caminando al día siguiente). Estas viñetas descriptivas funcionan como pausas entre viñeta y viñeta de la secuencia relato. Su importancia narrativa es nula, al menos en lo que respecta a aportar datos útiles que ayuden al lector a comprender lo que está ocurriendo. En la primera viñeta ni siquiera tiene como objeto describir el aspecto externo de la comisaría, pues el edificio que se nos muestra tiene todo el aspecto de ser una casa particular. Tan solo podemos deducir que tanto este edificio como el árbol son tal vez aledaños a la comisaría; su inclusión en la secuencia relato tiene como objeto alargar el tiempo de lectura, de tal modo que podamos experimentar de manera directa el lento flujo del tiempo que media entre las viñetas narrativas en este preciso punto del relato.

Los insertos de viñetas descriptivas actúan en cierto modo como signos de puntuación que en ocasiones se alargan en forma de secuencia, tal y como ocurría en la página de Tezuka a la que aludimos en el capítulo tercero (fig. V/25). En estas viñetas descriptivas de *Buda* no hay un vacío total de acción, como en el ejemplo anterior, pues muestran unas mariposas volando y unos pavos. Son acciones mínimas y sin relevancia narrativa; en realidad ni siquiera es relevante cuál tiene lugar antes y cuál después, pues no están conectadas causalmente entre sí, ni tampoco con la trama que se está narrando. Como mucho pueden tener un valor simbólico o metafórico. En este caso, tratándose de un cómic sobre la vida de Siddharta, es posible que ambas viñetas aludan a la doctrina budista: las mariposas, una encarnación de la ligereza de la vida; los pavos, una imagen del deseo y del orgullo (del “pavoneo”) que habrá de rechazar Siddharta antes de llegar a ser Buda.

En la secuencia descriptiva no suele haber una relación causal clara entre sus imágenes, lo cual invita, en casos como el anterior, a interpretar la sucesión de imágenes de forma metafórica acercándonos, por tanto, al modelo que analizaremos en el epígrafe siguiente. Como vemos, no es posible reducir la secuencia descriptiva a una mera función rítmica, sobre todo en el ámbito del cómic japonés, donde la imagen descriptiva tiene un valor similar al que puede tener el cine (recordemos los frecuentes insertos de imágenes de jarrones, tatamis o esquinas vacías en las películas de Ozu) o en la poesía (un *haiku* es, en cierto modo, una combinación de imágenes descriptivas), máxime cuando la japonesa es una cultura donde la pausa, el silencio y, en suma, el vacío tienen con frecuencia tanto o más significado narrativo como el que posee el material narrativo (propiamente dicho) del relato.

#### V.2.2.4. LA SECUENCIA METAFÓRICA (MODO SEMI-NARRATIVO).

En nuestro capítulo introductorio advertíamos que en el discurso visual no existe nada parecido a la agramaticalidad. Al examinar una sucesión ilógica de imágenes, incluso cuando pueda parecer que éstas

han sido dispuestas en secuencia de forma aleatoria, el lector tratará de encontrar un nexo común entre ellas que dé sentido a la sucesión. Retomemos la secuencia-collage que usábamos como ejemplo en la introducción (fig. V/26). Ante una secuencia como ésta, nuestro primer impulso es interpretarla de manera convencional; es decir, intentar buscar en ella una narración, una historia. Este impulso es probablemente debido a una inercia interpretativa, ya que la mayoría del cómic que estamos acostumbrados a leer es, sin duda, narrativo. Nada impide, por supuesto, la existencia de un cómic poético o puramente metafórico en el que las imágenes estén vinculadas entre sí por razones distintas al espacio, el tiempo o la causalidad.

Precisamente cuando al lector le resulta imposible encontrar estas tres coordenadas en las imágenes que le presentan, seguirá su búsqueda en el terreno de lo metafórico, examinando posibles conexiones temáticas, correspondencias gráficas, coincidencias de campo semántico, etc. Ante la imposibilidad de establecer conexiones narrativas, la metáfora siempre asume el relevo en el proceso de significación. Es por eso que Scott McCloud afirma que

[...] por muy dispar que sea una imagen de otra, siempre hay una suerte de alquimia obrando en el espacio entre las viñetas que puede ayudarnos a encontrar un significado o una resonancia incluso en la combinación más discordante que pueda darse” (McCloud, 1993: 73).

Ante una secuencia de Cy Twombly (fig. V/27), pintor abstracto, o cualquier otra extraída de las páginas más herméticas de Moebius (fig. V/28), no podemos decir simplemente que “no tienen sentido”. La abstracción de Twombly no es aleatoria: sus imágenes están dispuestas en secuencia deliberada y, a pesar de su aspecto caótico, la progresión de las manchas rojas, las cuales parecen crecer según avanza la secuencia, invita a interpretarlas como una mancha de sangre que se va extendiendo. Interpretación a la que contribuye, por supuesto, el título de la secuencia, *Nine Discourses on Commodus*, en alusión al emperador romano Lucio Aurelio Cómodo, famoso por haber arrastrado a Roma al caos y por su afición a participar en los combates de gladiadores. Aquí, el título de la secuencia y una correspondencia plástica (el color rojo extendiéndose poco a poco) ofrecen al lector coordenadas metafóricas en las cuales puede apoyarse para dar un significado narrativo a la secuencia.

Lo mismo ocurre en la secuencia de Moebius (fig. V/28). En este caso no se trata de una secuencia abstracta, pero su interpretación rebasa los límites del espacio, el tiempo y la causalidad, tal y como los conocemos. Las dos primeras viñetas parecen transcurrir en el mismo espacio, aunque no podemos asegurarlo a ciencia cierta ya que en la primera viñeta apenas contamos con detalles del escenario. En cualquier caso, la mujer de la primera viñeta parece ser la misma de la segunda. El continuo cambio de escenarios y personajes nos impide saber si el orden de las viñetas responde al

orden cronológico en que se suceden los acontecimientos. Por lo demás, ninguna de las imágenes parece estar relacionada causalmente con las otras dos: ¿qué es lo que tiene sobre su pecho la mujer de la primera viñeta? ¿Sigue teniéndolo en la segunda, o es que trata de ocultar algo? ¿Por qué la aparición repentina de un desierto y esa especie de tuareg futurista?

Cualquier intento de interpretar esta secuencia invocando razones espaciales, temporales o causales estará abocado al fracaso. En una secuencia puramente surrealista como ésta, solo la metáfora podrá ayudarnos a encontrar un nexo entre las imágenes. En este caso las tres viñetas están unidas por correspondencias temáticas; en concreto, por el tema del erotismo, que nos proporciona el campo semántico adecuado para interpretar las viñetas. Tanto el sexo como la violencia parecen constituir semas comunes a las dos primeras viñetas (el cuchillo en el suelo, el ser monstruoso sobre el pecho de la mujer). Al yuxtaponer ambas viñetas se sugiere una forma de concebir el sexo como algo brutal, fetichista e incluso traicionero (la primera mujer da la espalda a la segunda como escondiendo algo, ¿acaso planea utilizar el cuchillo del suelo contra ella?) pero con un halo de misterio que resulta excitante. Las posibilidades de interpretación son múltiples; sin embargo, al añadir la tercera viñeta como colofón, Moebius acota un poco más el contexto interpretativo.

El único elemento que tienen en común las tres viñetas son los espacios vacíos, lo cual nos lleva a interpretar la imagen del desierto en función del contexto proporcionado por las dos imágenes anteriores. Éstas sugerían, como decíamos, una atmósfera de misterio erótico, invitando a que el lector se haga preguntas acerca de la naturaleza de las prácticas sexuales o poses eróticas contenidas en ellas. La aparición del desierto neutraliza en cierto modo dicho misterio subrayando el elemento deshumanizador, de vacío, que hay detrás de todo fetichismo. Podemos comprobar cómo el orden de las viñetas, una vez más, no tiene nada de aleatorio: al ser el desierto la última imagen de la secuencia, podemos interpretarla como una moraleja que se desprende de las otras dos.

Las secuencias de imágenes como éstas funcionan de la misma manera que la metáfora verbal, la cual pone en relación dos conceptos que en principio son semánticamente incompatibles. Sin embargo, como asegura Le Guern:

[...] esta incompatibilidad semántica juega el papel de una señal que invita al destinatario a seleccionar entre los elementos constitutivos del lexema aquellos que no son incompatibles con el contexto (Le Guern, 1973: 19)

“Vacío”, “traición”, “fetichismo” serían los elementos constitutivos de la imagen que no son semánticamente incompatibles con el contexto, y que nos darían una base sobre la que interpretar la secuencia; del mismo modo que en la secuencia de Twombly lo eran los semas “sangre” y “Cómodo”.

Acabamos de describir en líneas generales el proceso de interpretación de una secuencia metafórica. Sin embargo, como ya anunciábamos al comienzo de este capítulo, las secuencias metafóricas puras, como las dos que acabamos de ver, no serán objeto de un análisis concienzudo en estas páginas. Dado que hemos acotado nuestra materia de estudio a la narración pictográfica, nos interesa estudiar la secuencia metafórica en tanto que ésta asume una función en el seno de un discurso narrativo.

En el discurso narrativo, la secuencia metafórica toma frecuentemente la forma de símil, pues invita a comparar dos imágenes, que a su vez son dos momentos sucesivos en el tiempo. En el capítulo segundo aludíamos a que un buen número de grabados de propaganda protestante invitaban a comparar una imagen con otra haciendo uso de un clásico recurso de la retórica escolástica: mostrar cómo eran las cosas antes y cómo son ahora (Kunzle, 1973: 28). La tira que citábamos como ejemplo en el capítulo segundo tiene precisamente la estructura de símil que mencionamos. En una viñeta vemos a Cristo predicando, y junto a ella, otra en la podemos encontrar al Papa rodeado de riquezas. Debajo, una imagen de Cristo con la corona de espinas y otra del Papa con una corona de oro (fig. V/29).

En esta tira es el símbolo lo que invita a la comparar cada pareja de imágenes. La espiritualidad del acto y del objeto simbólico (el rezo y la corona de espinas) contra el materialismo del oro. La sucesión de imágenes no solo marca el orden cronológico de los acontecimientos, sino que además invita a extraer conclusiones sobre los cambios que se dan de una imagen a otra.

Semejante estructura comparativa podemos encontrarla también en el cómic actual. En la novela gráfica *Superman for All Seasons* abundan, como en la tira de Cranach, las rimas visuales simbólicas. Esta obra supone básicamente un regreso a las primeras aventuras del héroe más famoso del cómic; sin embargo, su forma inusualmente poética de relatarlas la distingue de otros intentos similares por capitalizar la celebridad del personaje. En la pareja consecutiva de dobles páginas que reproducimos en las figs. V/30 y V/31, un joven Clark Kent, el futuro Superman, acaba de tomar la decisión de abandonar su Smallville natal para probar suerte en la gran ciudad de Metrópolis. En la última escena ambientada en Smallville, Clark contempla con su padre adoptivo una puesta de sol; dado que esta imagen ocupa una doble página entera, al pasar la página, la escena de Metrópolis sustituye por completo la bucólica imagen anterior.

Y sin embargo, persiste un elemento de continuidad. Al levantar la página, el lector ve aparecer, por debajo del sol de Smallville, la enorme esfera metálica que sirve de símbolo al periódico donde trabaja Clark Kent, el *Daily Planet* (fig. V/31). Mediante esta transición se expresa metafóricamente uno de los temas de la obra, el cambio, el paso de lo viejo a lo nuevo, ya sugerido en el título: “Las cuatro estaciones” en su traducción al castellano. La sustitución de un símbolo natural como el sol, por una representación artificial como la esfera metálica, nos transmite de forma muy elegante el conflicto personal que tendrá que afrontar una persona sencilla y natural como Clark al encontrarse con la sofisticación y los engaños de la vida urbana.

Igual que en el grabado de Cranach, se invita a la comparación por medio de la repetición de un símbolo. Si allí era el ritual del rezo convertido en fiesta por el Papa, o la corona de espinas transformada en corona de oro, aquí es el sol que se transforma en una esfera artificial. De nuevo, a través de la semejanza, se invita al lector a deducir las diferencias y a sacar conclusiones de ellas. Dada la naturaleza propagandística del grabado de Cranach, las conclusiones que se pueden extraer allí son más bien de índole político-religiosa; en este pasaje de *Superman for All Seasons*, en cambio, son de índole poética. El cambio del sol por la esfera metálica nos revela el impacto emocional que ha tenido en Clark Kent el tránsito de lo rural a la ciudad. Nótese además que la sutileza de esta transición simbólica descansa en gran medida sobre el hecho de que la imagen del campo y la de la ciudad no están yuxtapuestas, sino que al tratarse de dos páginas dobles, la segunda se monta sobre la primera ocultándola por completo, como el cine. La única diferencia entre el montaje cinematográfico y el montaje de páginas en el cómic reside en que, en el cine, el espectador percibe siempre los símbolos coincidentes en dos planos consecutivos gracias a la persistencia de la visión; en el cómic, al pasar de página, la imagen de la página anterior ya se ha borrado de la retina, y el que el lector se percate de los símbolos coincidentes dependerá exclusivamente de la persistencia de su memoria.

Esta correspondencia de símbolos (y los efectos comparativo-metafóricos que conlleva) no solo puede producirse en la transición de una escena a otra, como ocurre en el anterior ejemplo; también puede producirse en el interior de una secuencia mimética. La fig. V/32 pertenece a un pasaje de *From Hell*, la novela gráfica de Alan Moore y Eddie Campbell en la que se reconstruyen de forma minuciosa los crímenes de Jack el Destripador. Después de matar a su última víctima, Jack se queda contemplando cómo mana la sangre del cadáver. En la segunda y tercera viñeta, se nos ofrecen sendos detalles de las gotas de sangre; en ellos podemos ver cómo se refleja la luz en su superficie. El brillo de la gota ocupa por completo la cuarta viñeta, y en la quinta pasamos de forma casi imperceptible al ojo de Jack, en cuya retina se refleja un brillo similar. En la cuarta viñeta se ha ampliado tanto el detalle del brillo que no podemos decir si todavía pertenece a las gotas de sangre o al ojo.

De nuevo tenemos un símbolo que se repite, invitando a la comparación de dos conceptos distintos; sin embargo, en este caso, dicha repetición y comparación tiene lugar en el interior de una misma escena. El brillo de la luz establece un vínculo entre la gota de sangre y el ojo, entre lo muerto y lo vivo, entre el cuerpo inocente y el cuerpo culpable. En las notas bibliográficas que acompañan a *From Hell* (de unas cuarenta páginas de extensión), Alan Moore nos habla del estado extático en el que los asesinos en serie quedan sumidos con frecuencia después de sus asesinatos, una fase de relajación, según ha sido descrita por los psiquiatras forenses, en la que el asesino, después de matar, pierde la conciencia propia identificándose de manera absoluta con su víctima, quedándose “absortos de forma mística e inocente en el mundo de lo orgánico [el cadáver]” (Moore, 1999: 528). Dicha fase extática queda expresada de forma totalmente visual en esta secuencia de naturaleza doble, mimética y metafórica al mismo tiempo, en la que la luz establece de manera simbólica una identificación total entre el asesino y su víctima, entre sus ojos y el cadáver.

Como vemos, son amplias las posibilidades expresivas que proporciona la secuenciación metafórica de imágenes; y sin embargo, salvando algunos de los ejemplos excepcionales que hemos ido desgranando a lo largo de este epígrafe, el engarce simbólico de imágenes siempre ha sido un recurso marginal tanto en la tira narrativa como en el cómic, aunque en este último medio se recurre a él cada vez con mayor frecuencia.

Esto puede deberse a dos motivos. El primero, en lo que respecta al cómic, está relacionado con la influencia que el cine ha ejercido sobre él, al menos en cuanto al tipo de narraciones que han dominado sobre ambos medios durante el siglo XX. El modelo clásico de narración cinematográfica institucionalizado por David W. Griffith, según Eisenstein, estaba directamente basado en las estructuras narrativas de Dickens (Eisenstein, 1949: 181-234). El depender de un estilo de narración “realista” explica, en cierta medida, que la tradición del cine clásico siempre haya dado preferencia a lo narrativo por encima de la metáfora. Jakobson argumentaba que “la predominancia de la metonimia subyace y, de hecho, predetermina la llamada tendencia *realista* en la literatura”, mientras que “la primacía del proceso metafórico en las escuelas literarias del romanticismo y el simbolismo ha sido confirmada repetidas veces” (Jakobson, 1956: 91-92).

En efecto, podríamos decir que la metáfora reina en la poesía, lo cual no impide que “lenguajes” secuenciales, como el cine o el cómic, a los que se le han dado tradicionalmente un uso narrativo<sup>32</sup>, carezcan de artificios metafóricos. Más bien podríamos decir que han sido los prejuicios “realistas” del

---

<sup>32</sup> Cosa más evidente aún en el cómic, ya que en el cine al menos existe el género documental.



cine clásico los que nos han impedido apreciar en su justa medida los recursos con los que cuenta el cine para articular un mensaje poético.

La metáfora tuvo su momento de esplendor con el cine mudo, sobre todo en su época tardía: Eisenstein, con *Octubre* (1928) o Murnau, con *Amanecer* (1927), por ejemplo; y, especialmente, en su vertiente más vanguardista, donde se experimentaba con la asociación libre de imágenes desde una postura surrealista (René Clair, Buñuel y Dalí, Man Ray) o expresionista (Robert Wiene y *El gabinete del Doctor Caligari*, 1920; o Fritz Lang y *Der Müde Tod*, 1921). La llegada del sonoro, sin embargo, hizo predominar una concepción del cine como “artefacto narrativo” que persistió hasta la llegada de la *nouvelle vague* francesa, momento en el cual películas como *El año pasado en Marienbad*, de Alain Resnais o *El desprecio*, de Jean-Luc Godard, volvieron a inclinar la balanza sobre las relaciones puramente metafóricas entre imágenes.

Este regreso a un cine-poesía, que tuvo lugar durante los años 60, tuvo un discreto equivalente en el mercado del cómic que, sin embargo, no acabó de cuajar. La experimentación radical de Godard con la metáfora acabó transformada a manos de Guido Crepax en un tímido jugueteo que no pudo superar las convenciones del género policiaco y erótico en *Valentina* (1965). Moebius, en cambio, tuvo mejor fortuna a la hora de seguir los modelos del surrealismo y del *nouveau roman* en su inefable *El garaje hermético* (1976), pero su ejemplo no fue imitado por un número suficiente de seguidores. El cómic poético simplemente no tenía cabida en el mercado en esos momentos y hasta el mismo Moebius tuvo que depender cada vez más de la narración pura de género (*El teniente Blueberry*) o de historias a medio camino entre la ciencia-ficción y lo surrealista (*El incal*, con guión de Jodorowsky).

Es solo ahora cuando lo puramente poético está empezando a abrirse paso en el cómic narrativo gracias a autores como Alan Moore (*Promethea*, *Snakes & Ladders*), Bill Sienkiewicz (*Stray Toasters*) o Eddie Campbell (*Bacchus*), haciendo de la secuenciación metafórica una de las posibilidades más interesantes que le esperan al futuro del lenguaje de los comics.

## V.3. ARTICULACIÓN DE LAS SECUENCIAS NARRATIVAS.

### V.3.1. EL PRINCIPIO *PARS PRO TOTO*.

Tanto la secuencia relato, como la secuencia mimética y la descriptiva se articulan siguiendo un mismo

principio: el principio *pars pro toto*.<sup>33</sup> Ya se trate de representar un conjunto de escenas dispuestas sucesivamente (secuencia relato), los gestos de que está compuesta una acción (secuencia mimética) o los fragmentos que constituyen un espacio (secuencia descriptiva) el objetivo del narrador gráfico es siempre el mismo: hacer que el lector perciba una historia, una trama, de la que solo ha podido dibujar alguna de sus partes (McCloud, 1993: 63). La narración pictográfica tiene, por tanto, marcado carácter metonímico-sinecdóquico.

Ya recogíamos en nuestro capítulo introductorio la importante advertencia de Christian Metz: aunque la narración visual no constituye en sí misma un lenguaje propiamente dicho, sí operan en ella algunos procesos lingüísticos de carácter general (Metz, 1968: 59). Uno de esos procesos lingüísticos es el metonímico, con respecto del cual el principio *pars pro toto* no es más que una manifestación particular. Es posible recurrir a cualquier definición de metonimia para explicar cómo se articulan las viñetas en una secuencia narrativa; basta, por ejemplo, tomar la siguiente definición, y sustituir la palabra “término (lingüístico)” por “viñeta”:

La metonimia es una figura de transferencia semántica basada en la relación de contigüidad lógica y/o material entre el término “literal” y el término sustituido. Siguiendo a Jakobson, podemos decir que la metonimia es la sustitución de un término por otro que presenta con el primero una relación de contigüidad. (Marchese y Forradellas, 1986: 262)

En las narraciones pictográficas, cada viñeta es solo una pequeña parte del concepto o de la acción que se quiere representar. Volviendo al ejemplo hipotético que citábamos al comienzo de este capítulo: cuando un dibujante quiere representar a un futbolista pegando una patada a un balón, en una viñeta puede dibujarle preparándose para dar la patada y, en la siguiente, con la pierna estirada hacia delante y el balón volando. Habrá seleccionado dos momentos temporales representativos del movimiento que tiene que hacer para golpear el balón. Es decir, el dibujante ha sustituido el término representado (“golpear el balón”) por dos imágenes paradigmáticas que guardan una relación de contigüidad con dicho término. Si esas dos imágenes están bien elegidas, el lector no tendrá ningún problema en “ver” dicho movimiento.

En realidad lo que ha hecho nuestro hipotético dibujante no está muy lejos de lo que hace Arniches cuando usa la expresión “mi dulce tormento” para referirse a una mujer. La relación de contigüidad entre ambos términos, tormento y mujer, está basada en la causalidad; si bien se trata de una causalidad de cariz bastante sexista, se trata de la clásica operación metonímica de usar el efecto

---

<sup>33</sup> No así la secuencia metafórica, como veremos más adelante.

(tormento) en sustitución de la causa (mujer).

Igual que ocurre en la metonimia verbal, las viñetas de cómic operan en sustitución de imágenes que permanecen invisibles. La tira de Charles Schulz de la fig. V/34 posee un efecto cómico que se deriva de una metonimia no muy lejana a la de Arniches. En esta secuencia vemos a una niña (Patty) caminando sin paraguas bajo la lluvia; pero de repente, en la tercera viñeta aparece con un paraguas en la mano. En esta tercera viñeta hay un tropo metonímico, pues la causa ha sido sustituida por el efecto; ¿cómo ha llegado el paraguas a sus manos? Schultz ha preferido no ilustrarlo, pero el lector no tendrá demasiadas dificultades en imaginar la causa de que la niña tenga ahora un paraguas, entre la segunda y la tercera viñeta, el niño Linus se lo ha cedido a Patty no sin fastidio.

Este tipo de metonimia causal constituye asimismo el mecanismo básico de narración en los *cartoons* con *secuencia implícita* que serán objeto de análisis en el capítulo séptimo. Estos chistes de una sola viñeta “mueven” también la imagen mediante una operación de sustitución: se trata de representar una acción, bien mediante la representación de la causa, bien mediante la representación del efecto. Si en la tira de Schultz, el efecto humorístico descansaba en la elisión de la causa, en el cartoon que reproducimos en la fig. V/35, el autor, Andy Riley, invita al espectador a que imagine las consecuencias de la imagen que ha dibujado.

En la ilustración vemos un conejo que se ha metido dentro de una caja de comida para microondas. En principio no hay nada de cómico en esta imagen; de hecho, nos resultará difícil entenderla si no sabemos que pertenece a una obra titulada *El Libro de los Conejitos Suicidas*. El conejo del dibujo, como todos los del libro, ha decidido acabar con su vida de una forma bastante creativa, aunque terriblemente rebuscada. En cuanto captamos la intención de su disfraz, resulta imposible no evocar las funestas consecuencias que tendrá para el conejo introducirse en la caja de comida congelada. La efectividad cómica de este dibujo tiene que ver no tanto con el ridículo método que ha elegido para poner fin a sus días, como con la elegante manera en que el dibujante ha elidido metonímicamente la tragedia, valiéndose de una característica básica del “lenguaje” secuencial para enunciar algo que no es apropiado enunciar en un libro infantil.

Ciertamente los dos ejemplos anteriores, la tira de *Carlitos* y la viñeta de los *Conejitos Suicidas*, son casos excepcionales en los que la metonimia causal es usada buscando un efecto retórico. En ambos casos, los autores han decidido “esconder” de forma muy deliberada el momento en que Linus entrega el paraguas a Patty y el momento en que el conejo revienta en el microondas. Las figs. V/34 y 35 son de una gran riqueza expresiva ya que, al evocar las imágenes ausentes, el lector se encuentra con un

sinnúmero de posibilidades: ¿Se ofrece Linus a darle el paraguas a Patty en un acto de caballerosidad? ¿O acaso Patty se lo exige expresamente? ¿Hay forcejeo entre los dos para hacerse con el paraguas? El tropo metonímico en el que se basa esta tira admite todas estas posibilidades y tal vez muchas más; su riqueza de significados es directamente proporcional a la imaginación del lector.

La mayor parte de autores, no obstante, no utilizan esta sustitución metonímica de un modo tan deliberado, y sin embargo, sigue estando presente en todas y cada una de las secuencias de cualquier narración pictográfica. Tres viñetas de Will Eisner nos muestran, en secuencia mimética, a un hombre perdido en el desierto que corre al ver un oasis, tropieza y entonces se da cuenta de que lo que creía agua es solo un espejismo (fig. V/36). En estas tres viñetas es más difícil apreciar el tropo metonímico porque las elipsis entre una y otra no son ni paradójicas ni bruscas como las de los ejemplos anteriores. La distancia entre imagen elidida e imagen presente es menor en este ejemplo. Y, sin embargo, es evidente que entre viñeta y viñeta, tienen que haberse dado determinados eventos; eventos que guardan una relación de contigüidad con las viñetas que Eisner ha dibujado.

Entre la primera y la segunda viñeta nos falta la imagen del hombre tropezando (en la segunda ya está en el suelo), y entre la segunda y la tercera ha debido arrastrarse una buena distancia por el desierto, pero Eisner también le ha escamoteado esa imagen al lector. Si Eisner ha elidido la imagen de la caída y la imagen del hombre arrastrándose no es, como en los anteriores ejemplos, porque con ello estuviera intentando provocar un determinado efecto o invitar al lector a imaginarse una viñeta invisible. El motivo es más bien funcional: si hubiera dibujado estas acciones intermedias, ¿por qué no dibujar también las acciones intermedias de las acciones intermedias? Hubiera resultado algo impracticable por razones de espacio, por no decir que habría ralentizado considerablemente el ritmo de lectura (compárense la secuencia de la izquierda con la secuencia de la derecha en la fig. V/37).

En resumen, es necesario distinguir dos formas de metonimia en la narración pictográfica. Un uso deliberado de la metonimia con fines retóricos, en el que se invita al lector a dibujarse mentalmente la imagen elidida (figs. V/34 y 35) y un uso funcional de la metonimia derivado de la naturaleza fragmentaria de la narración pictográfica (figs. V/36 y 37). Estos dos usos bien diferenciados también se distinguen en la lengua:

Fontanier ya estableció [una distinción] entre los dos tipos de sentido tropológico: el sentido tropológico extensivo y el sentido tropológico figurado: “Los tropos tienen lugar: o por necesidad y por *extensión*, con el fin de suplir las palabras que faltan en la lengua para expresar ciertas ideas, o por elección y por *figura*, con el fin de presentar las ideas bajo imágenes más vivas y sorprendentes que sus signos propios” (Le Guern, 1973: 101)

Nótese que, si aplicamos la noción de metonimia a un discurso visual, como es el caso de la narración pictográfica, no tiene mucho sentido distinguir entre metonimia y sinécdoque. Sean cuales sean las relaciones de contigüidad que ligen una viñeta con otra (espaciales, temporales o causales), el objeto de toda secuencia es siempre representar un todo (un relato, en el caso de la secuencia relato; un movimiento, en el caso de la secuencia mimética) a través de sus partes. En la viñeta de Andy Riley no se intenta representar únicamente el momento en que el conejo explota dentro del microondas, sino también el despiste del humano que confunde al conejo con la caja de comida congelada y el momento en que, sin darse cuenta, lo mete en el microondas; esto es, se trata de representar la cadena causal al completo.

En relación al hipertexto, Amelia Fernández Rodríguez caracteriza como metonímicas las relaciones entre dos páginas web unidas por un enlace. Se trata de “un viaje a puerto seguro entre dos conceptos” (Fernández Rodríguez, 2005: 2), un salto entre ideas situadas en el mismo campo semántico, en oposición a la metáfora, la cual pone en relación dos conceptos pertenecientes a dos campos semánticos alejados el uno del otro (Le Guern, 1973: 17). La narración pictográfica es semejante al hipertexto en este sentido. Si exceptuamos las secuencias metafóricas, en la secuencia relato, la secuencia mimética y la secuencia descriptiva las viñetas pertenecen a un mismo campo semántico temporal, causal o espacial.

También, igual que el hipertexto, las relaciones entre las viñetas de una secuencia no son siempre lineales, como las hemos estudiado hasta ahora. El viaje metonímico, de una viñeta a otra, tiene lugar en el interior de un espacio al que Benoît Peeters denomina *peri-campo*<sup>34</sup> (*péri-champ*) y que define del siguiente modo:

[El *peri-campo* está] constituido por el resto de viñetas de la página e incluso por la doble página; este espacio, que al mismo tiempo es diferente y contiguo, influencia inevitablemente la percepción de la viñeta sobre la que se fijan los ojos. Ninguna mirada puede aprehender una viñeta como si fuera una imagen solitaria; de manera más o menos manifiesta, las otras viñetas están siempre ahí. (Peeters, 1998: 23)

El *peri-campo* permite (y obliga) al lector de narraciones pictográficas a hacer uso de su visión periférica, lo cual hace posible que determinadas composiciones de página puedan alterar las relaciones entre las viñetas, fragmentando la linealidad de la secuencia, y violando por tanto el sentido de lectura

---

<sup>34</sup> Esta propiedad de las narraciones pictográficas ha recibido también otros nombres. Jacques Samson, por ejemplo, la denomina “panoptismo” (Samson, 2010: 2)

de izquierda a derecha. En la fig. V/38, un cómic de una sola página que Chris Ware realizó para una edición especial del *New Yorker* con motivo del Día de Acción de Gracias, el lector es incapaz de seguir una secuencia lineal. Esta página está compuesta por bloques discretos de viñetas que forman pequeñas secuencias, pero estos fragmentos secuenciales están dispuestos sobre la página de tal manera que el lector no puede por menos que saltar de una secuencia a otra sin seguir un orden prefijado. Por ejemplo, si las monedas apiladas de la parte superior de la página llaman su atención, es probable que a continuación lea la pequeña secuencia mimética adyacente en la que se muestra cómo el protagonista aprende a sostener sobre el codo montones de monedas. Sin embargo, el hecho de que lea esta secuencia no asegura que vaya a seguir leyendo alguna de las secuencias que figuran al lado. Es posible asimismo que se deje llevar por alguna otra de las ilustraciones destacadas de la página, el lápiz, el dibujo del *Empire State*, y éstas a su vez le hagan saltar, por asociación cuasi-hipertextual, a alguno de los elementos que tiene a su alrededor.

En el capítulo octavo estudiaremos cómo una determinada composición de página (ésta de Chris Ware es una de ellas) puede alterar las relaciones en principio lineales que se dan entre las viñetas de la secuencia. Por el momento, en este capítulo y el siguiente, nuestro análisis de la secuencia será todavía unidireccional, sin tener en cuenta las relaciones no lineales que pueda haber entre las viñetas de una secuencia y el resto de viñetas de la página, pues aún nos queda por explicar una cuestión básica que, por trivial que parezca así formulada, no podemos dejar de abordar. Parafraseando a Scott McCloud: ¿cómo es posible que “la imaginación coja dos imágenes separadas y las transforme en una sola idea”? (McCloud, 1993: 67).

### V.3.2. LA CLAUSURA: EL PROCESAMIENTO LINEAL DE LA SECUENCIA.

Tomemos una secuencia sencilla compuesta por dos imágenes (fig. V/39). En la primera de ellas vemos a un hombre cayendo entre las nubes con expresión de terror en el rostro. En la segunda, encontramos al mismo hombre despertándose asustado. Dispuestas en este orden, al lector no le costará entender el sentido de la secuencia. El hombre estaba sufriendo una pesadilla en la que se precipita contra el suelo y, luego, se despierta. Ante una relación causal tan clara como la que parece existir en estas dos viñetas resultaría trivial ahondar en los mecanismos de articulación del significado. Es más, casi resulta tentador aceptar sin más las palabras del semiólogo Christian Metz, quien aseguraba en 1971, que el proceso de comprensión de las narraciones visuales es un proceso natural que no requiere explicación. En concreto

refiriéndose al cine, Metz afirma que

[...] una película es siempre más o menos comprensible. Si se da el caso de que el espectador no logre entenderla, se deberá al resultado de un conjunto de peculiares circunstancias, pero no puede deberse al proceso semiológico propio del cine. [...] Como “lenguaje”, una película siempre resulta comprensible; excepto por personas anormales, incapacitadas para comprender cualquier clase de discurso. (Metz, 1968: 72)

Preguntémonos ahora ¿es tan evidente la lectura que acabamos de hacer de la fig. V/39? ¿Resultan comprensibles estas dos viñetas para cualquier lector “normal”? ¿Habrá quien las interprete de manera diferente, o simplemente no las entienda?

Al tratar de argumentar que los “lenguajes” visuales, en su nivel denotativo, son comprensibles de manera natural, Metz olvidaba todas las evidencias en contra que se han aportado al respecto, derivadas del estudio sociológico de espectadores “vírgenes” en la experiencia artística visual. Jean-Claude Carrière, por ejemplo, hablaba de las dificultades que tenían los miembros de una tribu africana para comprender las primeras películas que vieron proyectadas en su vida. “Incluso en el caso de que reconocieran aquellas imágenes procedentes del exterior –un automóvil, un hombre, una mujer, un caballo-, eran incapaces de seguir su encadenamiento. La acción y el relato se les escapaban”, asegura Carrière. “Formados en una tradición oral aún viva y rica, se veían casi totalmente incapaces de adaptarse a aquella sucesión de imágenes silenciosas” (Carrière, 1996: 13).

Se deduce de las palabras de Carrière que los motivos del fallo en el proceso comunicativo eran fundamentalmente dos. El primero, que los miembros de la tribu en ocasiones no estaban familiarizados con los objetos, con las situaciones dramáticas representadas en pantalla o con los códigos culturales que implicaban. El segundo, que incluso cuando éstos les resultaban reconocibles (“un automóvil, un hombre, una mujer...”) tenían problemas con aprehender las razones de su encadenamiento; es decir, que aun cuando el “vocabulario” no era un problema, la “gramática” sí lo era.

A tenor de evidencias como ésta, cuesta aceptar la afirmación de que “como ‘lenguaje’, una película siempre resulta comprensible, excepto por personas anormales” (Metz, 1968: 72). Por simple que sea la “gramática” de los discursos visuales, la experiencia de Carrière nos revela que debe existir cierta codificación en ella, por pequeña que sea.

Lo mismo podemos decir de las narraciones pictográficas. No podemos aceptar sin más que la “gramática” de la narración pictográfica, es decir, la articulación de la secuencia, sea “natural”. De hecho, no hace falta mucho esfuerzo para encontrar un ejemplo similar al de Carrière que nos permita

desmontar la afirmación de Metz. Si un lector del siglo XVI se hubiera tenido que enfrentar a un cómic contemporáneo, es muy probable que fuera incapaz de entender narraciones que a nosotros nos parecen evidentes, no sólo porque le resulten extraños objetos que para nosotros son cotidianos (por ejemplo, un coche; cosa que, como bien afirma Metz, es ajena al proceso semiológico del discurso visual) sino porque para un lector entrenado en una cultura que en buena medida es todavía oral, lo más probable es que el modo dramático/mimético de los cómics modernos esté muy lejos de lo que él considera una narración. Estamos hablando de un tipo de lector que no conoce otra cosa que la secuencia relato, es decir, un lector que está acostumbrado a que cada viñeta represente un solo episodio o acción y a que el sentido del paso de una viñeta a otra esté expresado mediante el texto, no de una manera visual. ¿Podría este lector deducir tan fácilmente como nosotros el significado de la fig. V/39?

Sin duda es difícil dar respuesta a esta pregunta ya que no quedan demasiados lectores del siglo XVI vivos para preguntárselo. Sin embargo, es fácil intuir cuál podría haber sido la respuesta si planteamos el caso inverso. Enfrentémonos nosotros, lectores de cómics del siglo XXI, a una narración pictográfica del XVIII. Tomemos, por ejemplo, las dos primeras estampas de *A Harlot's Progress* (fig. V/40) de Hogarth, la primera secuencia relato en la que existe algo parecido a una “gramática” de la secuencia, ya que al carecer de texto, Hogarth codifica las relaciones causales en signos gráficos dentro de la imagen<sup>35</sup>.

Es posible que a muchos lectores les resulte incoherente el paso de la primera imagen a la segunda, e incluso les cueste creer que la joven protagonista sea la misma persona en ambas imágenes. En la primera estampa aparece, tímida, en medio de Londres, recién llegada del campo; en la segunda, elegante y descocada, golpeando con el pie y de forma aparentemente incomprensible una mesa de té. Como mínimo, al lector contemporáneo le parecerá brusca la transición de una estampa a otra. Y, sin embargo, al lector de la época de Hogarth no le costaba en absoluto interpretar esta secuencia de imágenes. Los problemas de interpretación que podemos tener ahora con *A Harlot's Progress* derivan de que los códigos culturales del XVIII, que son los que Hogarth utiliza para expresar visualmente la causalidad, no son los mismos que los que tenemos ahora. No obstante, el lector del siglo XVIII, familiarizado con dichos códigos, razonaría de la siguiente manera:

Por el cambio en el vestuario de la protagonista le habría resultado evidente que se trata de una campesina que acaba de llegar a la ciudad, probablemente Londres, y que el encuentro con una anciana

---

<sup>35</sup> Hemos descubierto en *The Early Comic Strip* de David Kunzle un intento anterior a Hogarth de articulación causal mediante el signo gráfico. Se trata de la tira de Peter Isselburg de Nürnberg titulada *El ABC del matrimonio inconsciente, causa de riñas perpetuas* (1616). En ella se hace uso de detalles en segundo plano que sirven de puente entre viñeta y viñeta (Kunzle, 1973: 228-231)



en la calle le ha deparado la fortuna de ascender en su posición económica y social. ¿En qué reside este cambio de fortuna? El lector del XVIII lo puede deducir fácilmente de las manchas que luce la cara de la anciana en la primera estampa, y la que la joven tiene en la frente en la segunda (fig. V/41): estas manchas eran un síntoma común de la sífilis, enfermedad, como es obvio, especialmente extendida en el mundo de la prostitución. Incluso aunque el título de la secuencia ya nos informa de esta circunstancia, la acción de la segunda estampa puede resultarnos hoy en día incomprensible. ¿Por qué da la joven una patada a la mesa? Sin duda, al lector de la época de Hogarth esta imagen debió resultarle cómica, pues no se le escaparía el detalle del hombre que sale de la habitación en segundo plano, así como la máscara que descansa sobre la mesa de la izquierda. Para él sería evidente que la joven ha asistido a una mascarada la noche anterior (una forma segura y muy extendida entre las clases altas de encontrar amantes sin desvelar la identidad propia). A la mañana siguiente, la joven recibe la visita de su amante habitual (judío para más señas, a juzgar por el tamaño de su nariz y de los estereotipos raciales de la época) y crea una distracción para que el joven que ha conocido en la mascarada pueda salir sin provocar un escándalo.

Como vemos, no hay nada de “natural” en el proceso semiológico de esta secuencia, como tampoco lo hay en el de la primera secuencia que presentábamos en este epígrafe (fig. V/39). De hecho, si a esta secuencia del hombre cayendo le añadimos una tercera viñeta como la de la fig. V/42 tendremos que reconocer que el interpretar la primera viñeta como un sueño no es tan “natural” como en un principio pensábamos. La habilidad del lector para unir mentalmente dos imágenes y “ver” lo que ocurre entre ambas depende en gran medida de su familiaridad con los códigos culturales que hay detrás del signo visual, es decir, de su familiaridad con el “vocabulario”; así como de sus expectativas acerca del tipo de yuxtaposición de imágenes que se va a encontrar, esto es, la “gramática”.

Si consideramos el vínculo metonímico que hay entre dos palabras o dos imágenes como “un viaje a puerto seguro entre dos conceptos” (Fernández Rodríguez, 2005: 2), es preciso subrayar que esta seguridad es fruto las convenciones que rigen la ruta; convenciones que, debido a su carácter icónico, serán menos arbitrarias en la forma secuencial que en el lenguaje natural, pero que a pesar de todo siguen siendo convenciones. Clarificar en qué están basadas las relaciones de contigüidad que dan sentido a la sucesión de varias viñetas puede ser, en ocasiones, un problema más complicado de lo que pensamos. Incluso, a veces, esta complicación se puede convertir en un auténtico ejercicio de criptografía, como ocurre en las secuencias del enigmático libro de Luigi Serafini *Codex Seraphinianus* (fig. V/43).

En las narraciones pictográficas, el acto lector consiste en recomponer como si formaran parte

de un puzle, los fragmentos de imágenes que integran la narración. Scott McCloud da a este acto lector el nombre de *clausura* (“*closure*”), y lo define, precisamente, como el acto de “ver las partes pero percibir el todo” (McCloud, 1993: 63). Añade:

Si la iconografía visual es el vocabulario de los comics, la *clausura* es su gramática. Y como nuestra definición de los tebeos depende de la disposición de sus elementos... puede decirse que, en realidad, el cómic es la clausura. (McCloud, 1993: 67)

Si a esto sumamos la explicación que McCloud nos ofrece en la fig. V/44, podríamos decir que la clausura es lo que nos permite, como lectores, dibujar sobre nuestro mapa mental la ruta más segura para viajar entre dos imágenes contiguas, “construir mentalmente una realidad continua y unificada” a partir de dos fragmentos visuales.

El término “clausura” no es un concepto específico de la narración pictográfica, ya que describe un mecanismo mental que afecta a todas nuestras percepciones. El ojo humano no percibe las formas como un todo; con rápidos y bruscos movimientos (los llamados movimientos sacádicos) fija su atención sobre diversos puntos de la imagen, registrando fragmentos de información que luego el cerebro completa siguiendo los patrones descritos por las leyes de la Gestalt. La forma percibida es una propiedad emergente que no es totalmente intrínseca a los componentes de un objeto. Si recibimos estímulos externos vagos o confusos, nuestra mente tratará de darles forma siguiendo unas determinadas expectativas de clausura (Rock y Palmer, 1990). Por ejemplo, si caminando de noche por un parque percibimos detrás de nosotros un movimiento rápido y el crujido de las hojas, durante un instante casi podremos sentir la presencia del ladrón. Sin embargo, al darnos la vuelta y comprobar que era solo una ardilla, nos daremos cuenta de que nuestras expectativas, moldeadas por el miedo, nos han traicionado.

Pero este “cierre” mental (y la consiguiente posibilidad de error, sobreinterpretación o interpretación creativa que conlleva) no solo actúa en casos, como el anterior, en los que el estímulo externo es pobre; también actúa cuando los datos visuales (o de cualquier otro tipo) son inequívocos. Ernst Gombrich, cuyas teorías perceptuales, expuestas en *Arte e ilusión* y *El sentido del orden*, tienen como base esta ley de clausura, aclara el funcionamiento de dicha ley de la siguiente manera:

Uno de los principales problemas que ella [la Gestalt] trató de solventar fue el de nuestra tendencia a extrapolar a partir de formas discontinuas sin parar mientes en nuestra experiencia anterior. Este fenómeno de “clausura” se observa con mayor facilidad durante breves exposiciones de tales configuraciones como un círculo incompleto que es visto confiadamente como continuo (Gombrich, 1979: 113)

O, como añade Gombrich más adelante, la capacidad de ver o “cerrar” un triángulo “invisible” sugerido por las figuras que tiene a su alrededor (fig. V/45). El espectador recoge diversos datos: los ángulos entrantes de los círculos y las tres “V”; en función de estos y de unas expectativas geométricas, el cerebro realiza automáticamente la operación de *clausura*, de “cierre”, y logra ver, de ese modo, el triángulo blanco del centro. Obsérvese que los círculos que forman los vértices del triángulo guardan entre sí una relación metonímica: son partes de un todo; y es por tanto el principio de contigüidad lo que determina las expectativas de clausura que tenemos.

La operación de clausura, como es lógico, actúa de manera general ante cualquier tipo de ilustración o imagen que presente rasgos incompletos. Gracias a que el lector realizará automáticamente la operación de clausura, Frank Quitely, el dibujante de la fig. V/46, puede permitirse acercar el encuadre a los rostros de Superman y Lex Luthor en la cuarta viñeta. No es necesario que dibuje el trozo de barandilla y de escalera que quedan ocultos por este encuadre, pues el lector puede “verlos” igualmente en tanto en cuanto quedan sugeridos por los fragmentos de escalera que sí ha representado Quitely en las viñetas circundantes.

Los ejemplos que acabamos de ver son clásicos de la escuela de la Gestalt. Sin embargo, la escuela constructivista, cuya línea sigue Gombrich en un intento de corregir y ampliar los planteamientos de la Gestalt, aplica el concepto de *clausura* no sólo a la imagen individual, sino también a procesos lingüísticos de carácter general. Tal y como lo formula Gombrich, también podríamos usar el concepto de *clausura* para explicar nuestro proceso de comprensión del lenguaje ordinario. Si, por ejemplo, no se consigue transmitir de manera adecuada un mensaje lingüístico porque el canal de comunicación tiene demasiado ruido, el receptor pondrá en funcionamiento el proceso de clausura y lo aplicará a las palabras (oídas o leídas) del mismo modo en que lo haría si se tratara de una ilustración. En la fig. V/47, una mancha hace que una de las palabras sea ilegible y, sin embargo, el mensaje no resulta difícil de interpretar. Cualquiera que tenga unos conocimientos básicos de inglés “verá” sin problema la palabra “WORK” bajo la mancha e interpretará la frase como “El trabajo debe hacerse”. Esto se debe a dos motivos.

En primer lugar, la palabra manchada con tinta sólo puede pertenecer a una categoría gramatical, la de sustantivo, ya que la palabra que la precede es un artículo y la siguiente, un verbo. La clausura opera aquí igual que en el diagrama de los tres círculos y el triángulo (fig. V/45), solo que en este caso las formas que delimitan el contorno del objeto invisible no son círculos sino categorías gramaticales. Al asignar un determinado orden en la secuencia a las palabras “the” y “must”, el autor de este mensaje ha determinado las características de la palabra que debe figurar entre ambas, del mismo modo que los

ángulos entrantes de los círculos de la fig. V/45 determinaban las características geométricas del triángulo.

En segundo lugar, si aislamos los trazos de la palabra emborronada que han quedado intactos (fig. V/48), es posible obtener una selección de palabras que tengan en común dichos trazos: “WOXR”, “WORR”, “WOKX”, etc. De ellas sólo “WORK” consigue cumplir los requisitos de forma visual, selección semántica impuesta por el verbo y categoría gramatical. Por no decir que es la única que figura en el diccionario.

En resumen, la clausura, o reconstrucción de la frase a través de sus partes, es una operación que el lector realiza en virtud de dos procesos:

- a. Un proceso horizontal (sintagmático) que depende de la secuencia de palabras.
- b. Un proceso vertical (paradigmático) que depende de lo esperable y de lo previsible según los conocimientos y prejuicios del lector, es decir, según los campos semánticos que domina y de su *horizonte de expectativas*, concepto acuñado por H. Robert Jauss y que entendemos como “conjunto de los criterios utilizados por los lectores para interpretar y valorar los textos literarios en una época dada” (Rodríguez Pequeño y Rodríguez Pequeño, 2001: 81).

En una secuencia de imágenes, la operación de clausura opera de manera similar a como lo hace en las imágenes individuales o en una secuencia de palabras, interviniendo también los dos procesos descritos. Para ilustrarlo, nada mejor que unas conocidas viñetas de Tintín (fig. V/49), en las que se produce una elipsis tan brusca que ha llamado la atención a los académicos en numerosas ocasiones (Peeters, 1998: 40; Groensteen, 1999: 133).

Se trata de la secuencia de *Tintín en el Tíbet* en la que el capitán Haddock se cae al subir al avión. En realidad, las viñetas que reproducimos pertenecen a dos secuencias miméticas distintas. La primera, transcurre en la pista de aterrizaje y la segunda dentro del avión (la última viñeta es el comienzo de esta segunda secuencia mimética). En la pista vemos a Haddock subiendo por la escalera de embarque sin darse cuenta de que no está unida al avión; en la siguiente viñeta, Tintín le avisa del peligro que corre. Después de una elipsis, pasamos a la siguiente secuencia que empieza con una viñeta en la que vemos a Tintín y a Haddock sentados ya dentro del avión, mientras una enfermera atiende al capitán poniéndole varias tiritas en la cara. Aunque en ningún momento vemos expresamente la caída de Haddock, Benoît Peeters comenta al respecto:

No cabe duda de que [el capitán Haddock] se ha caído y hasta juraríamos que hemos visto esta imagen si la secuencia no estuviera ahí frente a nuestros ojos para probarnos lo contrario. Es la hábil construcción de la escena y el recuerdo de otros álbumes de Tintín lo que engendran eso que podríamos llamar una viñeta fantasma, viñeta que ha sido virtualmente construida en su totalidad por el lector. (Peeters, 1998: 40)

La *viñeta fantasma* construida por el lector surge como resultado de una operación de clausura similar a la que permitía entender la frase emborronada de Gombrich. Veamos cómo actúan en esta secuencia los dos procesos, el sintagmático y el paradigmático, que analizábamos al hablar de la frase de Gombrich:

**a) El proceso horizontal/sintagmático.**

Aunque no podemos decir que las viñetas tengan categorías gramaticales, si tomamos la viñeta como unidad de significado podemos afirmar que cada una de ellas cumple una determinada función dentro de una cadena sintagmática. Del mismo modo que el espacio emborronado en la frase de Gombrich sólo podía ser ocupado por un sustantivo, aquí, éntrela segunda y la tercera viñeta sólo se puede colocar una “viñeta fantasma” que sea compatible con estas dos. Es decir, ningún lector efectuará la operación de clausura imaginando una viñeta intermedia en la que el capitán Haddock se detenga antes de caer por la escalera, o que muestre a los hermanos Hernández y Fernández empujando la escalera hasta colocarla en la puerta del avión. Estas posibilidades serían semánticamente incompatibles con la viñeta número tres, donde se ve claramente que el capitán ha sufrido heridas en la cara.

**b) El proceso vertical/paradigmático.**

La secuencia de viñetas determina, efectivamente, que el capitán Haddock ha tenido un accidente, pues de lo contrario no aparecerían vendas en su cara en la tercera viñeta. El accidente está determinado gramaticalmente por la secuencia; ahora bien, al lector se le presentará una amplia gama de accidentes posibles que Haddock ha podido sufrir, entre el cual elegirá el más probable. Aunque existe la lejana posibilidad de que un francotirador disparase al capitán Haddock mientras sube la escalera, provocándole dichas heridas, la posibilidad de que

simplemente se caiga de la escalera es mayor, por lo que será ésta última opción la que se imponga en la interpretación de la secuencia.

Igual que ocurría en la frase de Gombrich, donde el proceso paradigmático no ofrecía más opción que la palabra WORK, esta secuencia de Tintín no se presta a interpretarla más que de la manera que hemos descrito. Sin embargo, la secuencia de Nicolas Gurewitz que presentamos en la fig. V/42 nos demuestra cómo, en ocasiones, puede haber más de una opción coherente en el proceso paradigmático de selección. Al ver las dos primeras viñetas, interpretamos que el hombre estaba soñando, pero no nos dimos cuenta de que existía una segunda opción: que el hombre de las nubes *realmente estuviera cayendo encima del hombre que se despierta*.

En resumen, la clausura, en las narraciones pictográficas, consiste en “rellenar” los eventos, acciones o escenas ocurridas entre una viñeta y la siguiente, dando así sentido a la secuencia de imágenes. Esta operación de interpretación visual queda delimitada por dos procesos; los límites de lo que podemos “ver” o “rellenar” entre viñeta y viñeta están determinados por la secuencia de viñetas (proceso sintagmático), aunque dentro de esos límites tenemos cierta libertad interpretativa que también se verá limitada por las reglas de verosimilitud o de coherencia del relato (proceso paradigmático).

### V.3.3. TIPOS DE CLAUSURA.

Scott McCloud, a quien debemos la introducción de este concepto en el cómic, identifica seis tipos diferentes de clausura, que se corresponden a su vez con seis tipos diferentes de yuxtaposiciones de viñetas. En primer lugar, identifica la *clausura de momento a momento* (cuando se reproduce un movimiento de muy corta amplitud temporal; por ejemplo, en una viñeta una mujer tiene los ojos cerrados y, en la siguiente, abiertos), *clausura de acción a acción* (se representa una acción mediante una clara relación causa-efecto entre dos viñetas; nuestro ejemplo del futbolista sería un caso), *clausura de tema a tema* (categoría similar a la anterior, pero sin continuidad gráfica entre una viñeta y otra; por ejemplo, en una viñeta aparece una pistola disparando al aire, en la segunda, un grupo de corredores de cien metros lisos que dan comienzo a su carrera), *clausura de escena a escena* (entre ambas viñetas hay un salto de escena, y por tanto de espacio y tiempo), *clausura de aspecto a aspecto* (un grupo de viñetas

vinculadas por criterios temáticos) y *clausura non-sequitur* (cuando no hay una aparente relación entre las viñetas) (McCloud, 1993: 70-72).

A esta clasificación establecida por McCloud es posible hacerle varias críticas. En primer lugar, la diferencia entre la *clausura de momento a momento* y la *clausura de acción a acción* no es muy clara. ¿Cuál es la diferencia entre la secuencia de la izquierda y la secuencia de la derecha en la fig. V/50? ¿El tiempo diegético que transcurre entre una viñeta y otra? ¿Acaso cerrar los ojos no es también una acción, igual que batear una bola? Sin embargo, McCloud pone la primera secuencia como ejemplo de la clausura de momento a momento, y la segunda como ejemplo de clausura de acción a acción. En segundo lugar, también podríamos achacarle que ninguno de estos tipos de clausura nos permite definir la secuencia descriptiva. Si tenemos una secuencia donde se enumeran los objetos que hay en una cocina, como aquella de Chris Ware de la fig. V/23, ¿cuál de estos tipos de clausura opera entre las viñetas? Ninguno de los cuatro primeros, desde luego, ya que todos ellos implican relaciones causales; tampoco el último, puesto que no implica relación alguna. Nos resta la *clausura de aspecto a aspecto*, y sin embargo en la secuencia de Ware las viñetas no están solo vinculadas por un criterio temático, el desayuno: el vínculo más importante entre ellas es el espacial, pues de lo que se trata es de expresar que todos los alimentos descritos están presentes en un mismo espacio. A todo esto debemos añadir que McCloud tampoco consigue describir con rigor la naturaleza metafórica de lo que él denomina la *clausura non-sequitur*.

Con el fin de solucionar estos inconvenientes vamos a proponer una nueva clasificación de tipos de clausura. Dado que la relación entre viñeta y viñeta dentro de una narración pictográfica es esencialmente metonímica, como hemos demostrado, podemos diferenciar la clausura en función del tipo de contigüidad que se establezca entre viñeta y viñeta. A la hora de identificar tipos de metonimia suelen establecerse categorías muy precisas para describir la relación entre los dos términos; la causa por el efecto, el continente por el contenido, el nombre por el lugar, el antecedente por el consecuente, etc. (Le Guern, 1973: 14) Lo que tienen en común todas las categorías de metonimia, las cuales pueden variar de un autor a otro, es que describen una relación real entre los términos (Lausberg, 1960: 70), es decir, una relación basada en la contigüidad espacial, temporal o causal que se da entre ellos en el mundo real (Marchese y Forradellas, 1986: 383).

Si a estas tres categorías añadimos la posibilidad, ya descrita al hablar de la secuencia metafórica, de que exista una relación de orden simbólico entre las viñetas, tendremos cuatro tipos diferentes de clausura, que se corresponden a grandes rasgos con los cuatro tipos de secuencia que hemos establecido.

- a) **La *clausura espacial*** (el predominio de la clausura espacial sobre el resto de clausuras es característico de las *secuencias descriptivas*).

Cuando dos o más viñetas se encadenan mostrando puntos de vista o detalles que son contiguos dentro de un determinado espacio, estaremos hablando de clausura espacial. La clausura espacial es, precisamente, el tipo de clausura que opera en las metonimias del tipo “continente por contenido”, “la parte por el todo”, etc.

En todas las secuencias miméticas se verifica la clausura espacial, pues para fragmentar una acción, el movimiento o para dramatizar una conversación, habrá de quedar también fragmentado el espacio de la escena donde transcurre dicha acción, movimiento o conversación. En la secuencia mimética la clausura espacial nunca se da, por tanto, de forma aislada, sino en conjunción con la clausura temporal y la causal, las cuales ponen en relación una acción con la siguiente.

Lo más cercano que podemos encontrar a la clausura espacial pura es la secuencia descriptiva, ya que en ella la información causal o temporal, si la hay, tiene una relevancia secundaria en comparación con la información espacial. Aunque las secuencias descriptivas pueden contener información temporal, ésta no determina la secuencia de imágenes.

Retomemos una de las secuencias descriptivas que analizábamos antes (fig. V/51). Si cogemos una viñeta al azar, por ejemplo, la tercera, no podemos decir que el sombrero colgado “ocurre” después del reloj y antes del recipiente de café. El sombrero simplemente está en escena *al mismo tiempo* que el resto de objetos. Las imágenes de esta secuencia no ocurren, concurren. La sucesión de imágenes carece, asimismo, de ningún hilo causal; es irrelevante el orden temporal de las viñetas, al menos de cara a la comprensión de la narración, lo cual no quiere decir que el orden de las imágenes en la página sea irrelevante. Como hemos visto, es importante que esta secuencia acabe con la imagen de la familia, pues dicha imagen da sentido emocional a toda la sucesión; de no ser así no podríamos considerar esta página como una secuencia, sino como una serie. Lo único que es absolutamente necesario que comprenda el lector en esta secuencia es que todos los objetos que se presentan coexisten en el mismo espacio.

- b) **La *clausura causal*** (el predominio de la clausura causal sobre el resto de clausuras es característico de las *secuencias miméticas*).



Cuando dos o más viñetas representan una acción o un movimiento mediante la ilustración de una causa y un efecto, o de algún otro de los momentos intermedios de la cadena causal, diremos que dichas viñetas se encadenan mediante una clausura causal. Lógicamente, la clausura causal siempre implica la temporal. No es posible concebir la clausura causal de manera aislada porque al verificarse una relación causa-efecto entre dos imágenes, estamos estableciendo al mismo tiempo un orden de precedencia.

Como sabemos, es característico de la secuencia mimética que la causalidad esté expresada por signos gráficos. En la secuencia de la fig. V/52, Albert, el lagarto, cae en la segunda viñeta; sabemos que no se ha resbalado, sino que ha sido arrollado por el carrito de sus amigos porque el humo y las líneas cinéticas del vehículo así lo sugieren. Son estos vínculos causales que enlazan una viñeta con la siguiente los que, en realidad, señalan el paso del tiempo y ayudan a percibir un continuo espacial. En esta secuencia, por ejemplo, solo contamos con la mesa como punto de referencia espacial; sin embargo, puesto que las dos viñetas tienen una relación causal clara, el lector asume que han de transcurrir en un mismo espacio. Ni siquiera es necesario que las viñetas compartan un mismo fondo, el cual, precisamente, ha sido dejado en blanco por motivos de economía.

La clausura causal no solo predomina en el interior de las secuencias miméticas, también es destacable su uso para engarzar una secuencia con otra cuando hay un cambio de espacio brusco y elipsis temporal amplia. En la fig. V/53 podemos encontrar dos secuencias miméticas de dos viñetas cada una. En la primera, un chico le promete a una amiga que jamás volverá a llamar a su ex novia. Después, saltamos bruscamente a una secuencia completamente distinta: ¿quién es la chica que habla por teléfono? No será difícil identificarla como la ex novia del protagonista al entender que ambas secuencias están conectadas por una clausura causal: basta con que el protagonista jure no volver a llamar a su ex, para que la llame.

- c) **La clausura temporal** (el predominio de la clausura temporal sobre el resto de clausuras es característico de las *secuencias relato*).

Cuando dos o más viñetas se encadenan mostrando imágenes entre las que existe una relación de contigüidad temporal, estaremos hablando de *clausura temporal*. La clausura temporal se da, por supuesto, en las secuencias descriptivas (aunque en ellas lo que percibimos principalmente es la clausura espacial) y las secuencias miméticas (aunque en ellas percibimos el paso del tiempo a través de las relaciones causales).

¿Es posible la existencia de una contigüidad temporal pura, sin que existan relaciones causales? Probablemente no. Para percibir el paso del tiempo, el lector ha de notar alguna clase de cambio, incluso cuando no hay acción: ya sea un cambio en la posición de las manecillas del reloj o un cambio en la posición del sol, el paso de las estaciones, etc. Cambios que, por supuesto, implican relaciones causales.

Habitualmente cuando vemos una viñeta al lado de otra, interpretamos que la primera ha ocurrido antes que la segunda, incluso aunque nos cueste encontrar una relación causal entre ellas. Es el fenómeno que, en el capítulo siguiente, denominaremos *inercia cronológica*. Es posible, por tanto, que haya secuencias cuya causalidad no logremos comprender del todo, y en las que sin embargo no tengamos ninguna duda de que sus imágenes siguen un hilo cronológico. Esto ocurre con frecuencia en la tira narrativa.

En la fig. V/54 presentamos la segunda página de una tira fechada en 1680, escogida de entre las numerosísimas tiras inglesas dedicadas a narrar complots contra la corona. En este caso se trata del llamado *meal-tub plot*, en el cual, después muchos intentos frustrados de derrocar al rey, un grupo de católicos decidió difamar al partido Whig aportando evidencias de que éstos también estaban preparando un complot por su parte (Kunzle, 1973: 137). La tira en cuestión narra todos estos pequeños complots frustrados que dan lugar al *meal-tub plot*. Como sabemos, lo habitual en la secuencia relato es que las relaciones causales queden expresadas en el texto, no en la imagen, pero incluso así, aun con la ayuda del texto, el sentido que tiene el paso de una viñeta a otra no siempre está claro. En la tercera viñeta, por ejemplo, vemos cómo unos personajes esconden armas en unos ataúdes, según nos informa el texto; en la cuarta, vemos a otros escondiendo pólvora en un pozo negro. ¿Están relacionados unos con otros? Suponemos que sí, pero la secuencia no nos lo aclara, ni a través del texto ni a través de la imagen. Solo sabemos a ciencia cierta que entre la primera y la segunda imagen ha pasado cierto tiempo.

La misma situación se repite en el siguiente par de viñetas, la quinta y la sexta. Un agente “papista”, es decir, católico, se presenta en casa de un tal Pickering, quien según se nos informa luego, intenta matar al rey sin éxito. ¿Al disponer las viñetas en este orden, el grabador Barlow nos quiere dar a entender que es este agente católico quién ha dado la orden a Pickering de matar al rey? Es posible, aunque la interpretación causal de la secuencia no es clara. De nuevo, la información primaria que nos transmite el orden de las viñetas es puramente temporal.

La clausura temporal pura, esto es, aquella que se da cuando la información causal y espacial no es

de gran relevancia para la narración, se da en secuencias relato como ésta, que hacen gala de una poderosa estructura episódica. También la podemos encontrar, por supuesto, en algunas de las versiones modernas de la secuencia relato, donde añadir una escena a otra es más importante que explicar las razones que llevan a saltar de escena. Una simple enumeración cronológica de acciones, como la que vemos en la fig. V/55, en la que se nos muestra los diferentes lugares a los que viaja un personaje, sin hacer explícitas las razones de dicho viaje, constituiría también un ejemplo de clausura temporal pura.

Igual que en el caso anterior, la clausura temporal pura también puede engarzar dos secuencias miméticas, cosa que habitualmente ocurre cuando se da paso de una secuencia a la siguiente mediante un cartel con la función de control temporal, es decir, un cartel donde se explica que ha habido una elipsis temporal, especificando a veces cuánto tiempo ha pasado, pero sin aclarar de qué modo está conectada esta escena con la anterior (fig. V/56).

**d) La *clausura metafórica*** (el predominio de la clausura metafórica sobre el resto de clausuras es característico de las *secuencias metafóricas*).

La clausura metafórica equivale, a grandes rasgos, a lo que Scott McCloud denomina *clausura non-sequitur* porque no “ofrece ninguna relación lógica entre viñetas” (McCloud, 1993: 72) como podría ser una relación de espacio, de tiempo o de causa-efecto. Sin embargo, que las relaciones entre una viñeta y otra no sean lógicas, no quiere decir que no haya ningún tipo de relación.

Como ya comentábamos al hablar de las secuencias metafóricas, si ante un conjunto de viñetas el lector no consigue encontrar una razón espacial, causal o temporal que de sentido a su sucesión, instintivamente busca entonces una interpretación simbólica (a no ser que se trate de una serie).

Habitualmente la clausura metafórica, esto es, la interpretación simbólica de una yuxtaposición de viñetas, se puede dar de muchas maneras: como nexo de dos secuencias miméticas (el viaje de Superman del campo a la ciudad, fig. V/30 y 31), hábilmente entrelazada con la clausura causal, temporal y espacial en el interior de una secuencia mimética (el brillo de los ojos identificándose con el brillo de la sangre en From Hell, fig. V/32), como forma de establecer comparaciones entre dos viñetas sucesivas de una secuencia relato (la propaganda luterana basada en la estructura de “antes” y “después”, fig. V/29), etc.

La clausura metafórica pura, sin concurrencia de clausura espacial, temporal o causal, solo se da en

el caso de las secuencias metafóricas, ya que en ellas el orden del discurso no es narrativo. Sin embargo, pueden aparecer como un inserto extra-diegético dentro de una narración, como es el caso de la adaptación de David Mazzucchelli de la novela de Paul Auster *La Ciudad de Cristal*, donde en numerosas ocasiones, los pensamientos del personaje asumen la forma de secuencias de imágenes ligadas por el parecido físico y por complejas asociaciones conceptuales (fig. V/57). En este caso, la secuencia metafórica (la segunda tira) está inserta en medio de una secuencia mimética (el protagonista, Quinn, andando por la calle).

# VI. ARTICULACIÓN SECUENCIAL DEL ESPACIO, DEL TIEMPO Y DE LA CAUSALIDAD.

## VI.1. ARTICULACIÓN SECUENCIAL DEL ESPACIO.

### VI.1.1. DE LA PERSPECTIVA A LA SECUENCIA.

En las narraciones pictográficas, cada viñeta es en sí misma una ilustración y, como tal, participa de los mismos medios de articulación del espacio usados en la pintura clásica. El más importante de ellos, la perspectiva, era de uso común en la tira narrativa, así como en el cómic norteamericano de principios de siglo (*Little Nemo*, *Gasoline Alley*). Y a pesar de todo, es difícil negar que existe una cierta tendencia a representar el espacio de forma plana, al menos en ciertos géneros de cómic del siglo XX, como pueden ser el cómic de superhéroes, el género de *funny animals* (del que los cómics de la Disney son paradigma), o muchas tiras de prensa como *Snoopy*, *Popeye*, *Carpanta*, *Las Hermanas Gilda*, etc.

Una de las posibles explicaciones de este fenómeno tiene que ver con la elevada industrialización del medio. Durante casi todo el siglo XX (al menos, hasta la aparición de la novela gráfica) el cómic se vio en buena medida ligado a los intereses de la prensa y de las publicaciones periódicas, abocándolo a la producción en serie. Esto imponía en muchos casos una considerable bidimensionalidad a nivel estético y también a nivel narrativo si pensamos en lo arquetípico de sus historias y de sus personajes.

Jack Kirby, uno de los autores que mejor supieron adaptarse al sistema del *comic-book* en Estados Unidos, afirmaba haber dibujado y escrito nada menos que 512 entregas de *comics* románticos desde 1947 hasta 1952 (Eisner, 2001: 204). Dado el enorme volumen de trabajo que la industria del *comic-book* imponía al dibujante medio, no era de extrañar que primaran criterios de economía gráfica. Dicho de otro modo: no había tiempo para dibujar fondos y escenarios detallados, y mucho menos para emular los alardes en el manejo de la perspectiva de autores como Winsor McCay o Frank King, quienes en el apogeo de la página dominical habían sido tratados por sus editores como verdaderos artistas.

Los dibujantes de *cómic* de superhéroes, como Joe Schuster en *Superman* o Steve Ditko en *Spiderman*, reducían con frecuencia el espacio a tres o cuatro líneas para representar una puerta o un edificio lejano (fig. VI/1) ignorando asimismo los principios más básicos de la perspectiva. Sin

embargo, el carácter bidimensional de estos cómics no era, ni nunca ha sido, inherente al medio como arte. Durante los años 30 y los 40, algunos títulos como *Terry y los piratas*, de Milton Caniff; *The Spirit*, de Will Eisner; o *Flash Gordon*, de Alex Raymond, alcanzaron una gran calidad gráfica, lo cual se debió no solo al talento de sus ilustradores, sino también a una razón más prosaica: las condiciones económicas de sus contratos eran muy diferentes a las que se veían sujetos los dibujantes que trabajaban en el *comic-book*. Tanto Caniff, como Eisner y Raymond publicaban sus obras en diarios de calidad, lo cual les obligaba a producir un máximo de 7 páginas semanales (Will Eisner) y un mínimo de 6 tiras semanales y una página dominical (Milton Caniff), frente a las 100 páginas mensuales de un Jack Kirby. El sueldo que las agencias sindicadas pagaban a Eisner por cada entrega de *The Spirit* le permitía mantener un grupo estable de ayudantes, uno de los cuales se encargaba exclusivamente de dibujar los fondos de las viñetas (García, 2010: 104). Gracias a ello, Eisner pudo elaborar una obra más detallista, para la cual puso a su disposición todos los recursos que le proporcionaba el arte pictórico: una perspectiva cuidada, encuadres en escorzo frente a la frontalidad y lateralidad típicas del *comic-book*, sofisticados juegos de luces y sombras, etc.

La perspectiva, como agente organizador del espacio, tuvo una gran importancia en la tira narrativa. En ocasiones se utilizaban las leyes de la perspectiva para crear espacios donde tenían lugar varias acciones. Por ejemplo, la tira de la fig. VI/2 narra el asesinato del rey francés Enrique III, simpatizante de los hugonotes, a manos del católico Jacques Clément. Una columna hace las veces de margen dividiendo la narración en cuatro viñetas, pero la que nos interesa es la primera de ellas, la cual hemos reproducido ampliada en la fig. VI/3. Las líneas de fuga quedan hábilmente marcadas mediante las líneas de las baldosas y el altar, pero su objetivo no es únicamente el de crear un espacio en tres dimensiones, sino también el de delimitar tres planos bien diferenciados por su progresivo acercamiento, en los cuales tienen lugar a su vez acciones sucesivas. Hemos marcado con números cada uno de esos planos según el orden de lectura. Al fondo, Jacques Clément camina meditabundo, quizá sin decidirse todavía a llevar a cabo su plan (1). Si seguimos la línea de fuga hacia la esquina inferior izquierda encontraremos un plano central donde Clément recibe el sacramento de la confesión para calmar su conciencia (2). Por último, en el plano más cercano al espectador, tiene lugar la acción más importante de esta escena, pues al recibir la bendición del obispo, Clément obtiene camino libre para cometer su crimen (3). Al establecerse mediante la perspectiva una jerarquía de acciones, se establece también una progresión narrativa *in crescendo*, así como un fuerte acento expresivo. Éste es solo un ejemplo de cómo, mediante la perspectiva, es posible no solo crear espacios, sino también darle una utilidad narrativa; en este caso a través de una *secuencia interna* anidada dentro de la viñeta (dedicaremos la debida atención a las secuencias internas en el siguiente capítulo).

Si la perspectiva era ya utilizada con fines retóricos y narrativos en un periodo tan temprano como el siglo XVI (caso de esta tira sobre Jacques Clément), ¿cómo explicar que fuese desapareciendo progresivamente en las narraciones pictográficas, hasta prácticamente el *Little Nemo* de McCay? Uno de los posibles motivos fue la aparición de la caricatura. Al extenderse la caricatura como estilo dominante en el siglo XVIII, los autores de tira cómica vieron ampliado su abanico de recursos expresivos. Muchos caricaturistas como Gillray, Cruikshank o Ramberg, siguieron haciendo uso de la perspectiva en sus narraciones; pero otros decidieron deshacerse de ella como forma de expresión dramática. Incluso dentro de la secuencia relato la caricatura se basta a sí misma como mecanismo expresivo para establecer una progresión dramática: fijémonos en las sucesivas expresiones del rostro del protagonista de *The Life of Man*, de Richard Newton (fig. VI/4). El espacio organizado por las leyes de la perspectiva desaparece en algunas secuencias por el simple motivo de que se empieza a dar más importancia a los gestos y a la actitud de los personajes, dispuestos siempre en un primer plano, que a los pequeños detalles que nos puedan descubrir los fondos en segundo plano mediante el uso de la perspectiva.

La aparición de la secuencia mimética con Töpffer supone el golpe de gracia definitivo a la perspectiva, pues se pasa de representar geométricamente el espacio a representarlo fragmentariamente mediante una secuencia de viñetas. Lo que se consigue mediante la secuencia mimética es organizar fragmentos de espacio, viñeta a viñeta, relacionándolos entre sí mediante reglas lógicas basadas en la suposición de una de contigüidad física.

La sustitución de la perspectiva por la secuencia mimética en el siglo XIX es, en buena medida, un fenómeno paralelo al fin del reinado de la perspectiva en las artes pictóricas. La llegada de la fotografía supuso la desaparición de la perspectiva geométrica en la pintura durante la segunda mitad del siglo XIX y las primeras décadas del XX. ¿Por qué intentar reproducir el espacio de manera objetiva (al menos en términos geométricos) si, después de todo, la fotografía lo puede hacer de manera mucho más fidedigna? Este acontecimiento provocó que los artistas, cada vez con mayor frecuencia, empezaran a concebir maneras alternativas de representar el espacio. En ese sentido, John Berger destaca la importancia de los impresionistas y de los cubistas. Para los primeros, el espacio, lo visible, se convierte “en un fluir continuo, se hace fugitivo”; mientras que para los segundos “lo visible ya no era lo que había frente a un solo ojo, sino la totalidad de las vistas posibles a tomar desde puntos situados alrededor del objeto (o la persona) representado” (Berger, 1972: 25).

Sin embargo, el gran cambio en la manera de concebir el espacio se produce, según Berger, con el advenimiento del cine:

La contradicción inherente a la perspectiva [renacentista] era que estructuraba todas las imágenes de la realidad para dirigirlas a un solo espectador que, al contrario que Dios, únicamente podía estar en un lugar en cada instante. Tras la invención de la cámara cinematográfica, esta contradicción se puso gradualmente de manifiesto. [...] La cámara aislaba apariencias instantáneas y al hacerlo destruía la idea de que las imágenes eran atemporales. O en otras palabras, la cámara mostraba que el concepto del tiempo que pasa era inseparable de la experiencia visual (salvo en las pinturas). Lo que veíamos dependía del lugar en que estábamos cuando lo veíamos. Lo que veíamos era algo relativo que dependía de nuestra posición en el tiempo y en el espacio. Ya no era posible imaginar que todo convergía en el ojo humano, punto de fuga del infinito. (Berger, 1972: 23-25)

A riesgo de contradecir a Berger, hay evidencias suficientes para afirmar que este cambio de mentalidad comenzó a darse no con la llegada del cine, sino con la aparición de la secuencia mimética a manos de Rodolphe Töpffer, que coincidió precisamente con los primeros años del impresionismo. La fragmentación de la acción en la secuencia mimética conlleva frecuentemente la fragmentación del punto de vista, y por tanto, una concepción (llamémosla así) “protocubista” del espacio. Más de sesenta años antes de la aparición del montaje cinematográfico<sup>36</sup>, Töpffer encadena ya en secuencia diferentes puntos de vista de un mismo espacio (fig. VI/5). Además de ser sintomático del cambio de mentalidad que menciona Berger, la representación secuencial del espacio tiene una importante consecuencia: no solo le permite al dibujante deshacerse de la perspectiva si así lo desea; también posibilita el eliminar por completo los fondos y los segundos planos.

Cuando tenemos una secuencia de viñetas, basta con que se repitan en los fondos una serie de detalles que nos sugieran un espacio común; serán suficientes esos pocos detalles para que el lector pueda efectuar una *clausura espacial*. En el caso de la anterior secuencia de Töpffer, dichos detalles son las sillas y la mesa, dibujadas desde puntos de vista diferentes. A pesar de que la primera viñeta carece por completo de fondo, al lector le resulta intuitivo pensar que ambas viñetas tienen lugar en el mismo escenario sin necesidad de que cada una de ellas cumpla de manera consistente las leyes de la perspectiva.

Esta reducción de detalles espaciales y simplificación de la perspectiva se da con mucha frecuencia en el cómic moderno. Lejos de los casos de *Superman* o *Spiderman*, muchos autores son conscientes de las ventajas que dichas reducciones gráficas les pueden proporcionar siempre que vayan acompañadas de una intencionalidad retórica. En un pasaje clásico de *Nick Furia: Agente de Shield* (uno

---

<sup>36</sup> El montaje, como técnica de descentralización del espacio, surgió en el cine hacia 1902 ó 1903, a manos de Georges Mèlies y Edwin S. Porter. Aunque sería difícil decir cuál fue el primer film que utilizó el montaje con intenciones narrativas (y no con el fin de realizar meros trucos como desapariciones o efectos especiales), pueden servir estos dos años como fechas orientativas, ya que corresponden a los estrenos de *Le voyage dans la lune* (1902) y *The Great Train Robbery* (1903), películas en las que el montaje toma, por vez primera, una importancia capital como elemento del “lenguaje” cinematográfico.



de los pocos cómics de superhéroes anteriores a los años ochenta en los que se intentó, si bien tímidamente, introducir un cierto experimentalismo) se alternan viñetas en las que se hace un uso correcto de la perspectiva con otras en las que el espacio se vuelve plano (fig. VI/6).

Al contrario de lo que ocurría en los dibujos de Joe Schuster para *Superman*, la ausencia de detalles en los fondos de las viñetas 2 y 3 no es debida a imprecisiones técnicas, sino a una elección formal deliberada. En la primera y en la última viñeta, las líneas de las baldosas del suelo y el alargado trazado de la sombra son prueba de que el artista está usando las reglas de la perspectiva lineal de una manera consistente. Sin embargo, el lector puede reconstruir el espacio elidido entre viñeta y viñeta sin necesidad de que exista consistencia en los fondos de todas las viñetas, ya que puede reconocer en la primera y en la última viñeta detalles suficientes para aventurar que no solo ellas, sino también las viñetas intermedias, tienen lugar en un mismo espacio. Es decir, se produce una *clausura espacial* entre las cuatro viñetas. En cierto modo, los fondos realistas de las viñetas 1 y 4 persisten en la memoria del lector y se extienden a las viñetas de en medio, del mismo modo que ocurría en los experimentos de cierre visual de Gombrich y la Gestalt. El dibujante Jim Steranko, consciente de esto, ha eliminado los fondos de las viñetas 2 y 3 para poner de relieve la acción que se produce en ellos y no distraer la atención del lector con detalles gráficos innecesarios: el error del robot, que cae en la trampa agachándose a coger la moneda; y el efecto sorpresa de la aparición de Nick Furia por detrás, dándole una patada, son las dos únicas cosas que importan en estas imágenes.

La *clausura espacial*, como fenómeno de articulación del espacio, tiene lugar en las secuencias miméticas y las secuencias descriptivas. Puesto que la tira narrativa hace uso de la secuencia relato, no hay en ella fragmentación del espacio ni necesidad por parte del lector de “cerrar” espacialmente una viñeta con la siguiente. Existen, a pesar de todo, algunas tiras en las que dos escenas sucesivas comparten espacio, como por ejemplo la tira de *La seducción del alma cristiana* (fig. II/21) de la que hablamos en el capítulo segundo o ciertas viñetas del auca de *Don Quijote*, que volvemos a reproducir aquí (fig. VI/7). Sin embargo, incluso en casos como éstos el efecto de clausura espacial entre las viñetas es muy débil, como si no importaran demasiado las características del espacio en que transcurre la acción (caso de *La seducción*, ya que se trata de una narración alegórica) o, de cualquier modo, sin verificarse un cambio sustancial de punto de vista, puesto que la tira narrativa está siempre sujeta a una frontalidad permanente (caso del auca de *Don Quijote*).

### VI.1.2. EL *RACCORD* ESPACIAL.

En ocasiones se trata de reforzar los vínculos espaciales entre viñeta y viñeta mediante la técnica del *raccord*, la cual consiste en prolongar los trazos del escenario de una viñeta a otra, quedando rotos sólo por el margen. *Raccord* es un término utilizado en la teoría y en la práctica cinematográfica en referencia a la continuidad de líneas o de movimiento que debe haber entre un plano y el siguiente para que la transición de uno a otro sea fluida. Por ejemplo, para que exista *raccord* entre un plano y su correspondiente contraplano en una conversación, es necesario que las líneas imaginarias de las miradas de los personajes sean diagonales convergentes.

El término “*raccord*” ha sido adoptado por algunos investigadores del cómic (Gubern y Gasca, 1988: 630-637; Reggiani, 2009: 5) para designar la continuidad de líneas de viñeta a viñeta. Cuando el *raccord* es total, cada una de las viñetas será una sección de una ilustración más grande. Winsor McCay, el autor de las secuencias que reproducimos en las figs. figs. VI/8 y 9 fue, según Román Gubern y Luis Gasca, uno de los primeros autores en ensayar este tipo de técnica (Gubern y Gasca, 2001: 630).

El *raccord total* obliga al lector a descubrir el espacio de izquierda a derecha de una manera sincopada, con pequeñas pausas; de modo que no solo sirve para fragmentar el espacio, sino también para fragmentar el tiempo. En la secuencia del globo aerostático (fig. VI/8) el punto de vista va avanzando hacia la derecha, revelando paulatinamente una panorámica de Manhattan según avanza también la barcaza en la que viajan los protagonistas. El efecto que producen los *raccords totales* es muy similar al de la *panorámica* o el *travelling lateral* en el cine; es decir, al giro de la cámara de izquierda a derecha sobre su propio eje, o al desplazamiento lateral en el mismo sentido. En la fig. VI/8, parece como si se hubiera colocado una cámara sobre la barcaza del globo, de forma que al moverse el globo lateralmente, se mueve también el punto de vista del lector desplazándose a lo largo de la panorámica de Manhattan. No es de extrañar que Winsor McCay fuera el primero en adaptar al cómic esta técnica cinematográfica, pues fue uno de los pioneros del cine de animación.

Podemos distinguir una segunda variante de *raccord*, el *raccord parcial*, que tiene lugar cuando la continuidad de líneas de viñeta a viñeta no se produce de manera completa. En la fig. VI/10 tenemos una conocida secuencia de *Tintín en el Tíbet*, en la que Tintín y Haddock parten en busca de su amigo Chang, perdido en las montañas. En estas tres viñetas puede apreciarse una continuidad perfecta en el fondo montañoso, y sin embargo, dicha continuidad se rompe en el borde inferior de las viñetas. Aquí se produce un cambio en el punto de vista; en la primera viñeta, está situado a derecha de la línea de huellas; en la segunda viñeta, aproximadamente en el centro, alineado con las huellas; y en la tercera, el

punto de vista está situado a la izquierda de las huellas. De nuevo, mediante el *raccord* (en este caso, parcial) se intenta imitar el movimiento de una cámara cinematográfica, como si se moviera de derecha a izquierda, siguiendo las montañas hasta alcanzar con la lente el punto que está señalando el serpa: el lateral derecho de las montañas.

El *raccord parcial* no es, a pesar de esto, una técnica diseñada para mimetizar siempre este recurso del discurso cinematográfico, pues en ocasiones ha sido utilizado para producir efectos más complejos que el simple desplazamiento, acercamiento o alejamiento del ojo del lector con respecto a un detalle visual o un escenario. En la adaptación de P. Craig Russell del ciclo wagneriano *El Anillo del Nibelungo* encontramos un peculiar uso del *raccord parcial* con la aparición de las Valkirias. Las dos viñetas de la fig. VI/11 presentan *raccord* en la parte superior, puesto que la forma de la nube se continúa de una viñeta a otra; sin embargo, la parte inferior es marcadamente discontinua, ya que muestra la misma roca dibujada desde dos puntos de vista distintos.

En principio Russell parece estar aplicando la misma técnica que Hergé en el ejemplo anterior, pero un examen más atento hará que nos demos cuenta de una diferencia sustancial. El *raccord* de la nube no es coherente con el cambio de punto de vista de la roca; es decir, el cambio que se produce al pasar de la primera viñeta a la segunda no puede tener equivalente en el mundo real por mucho que cambie la posición del observador. En la segunda viñeta se ha abierto el encuadre para representar la roca en su totalidad, es decir, el artista ha dibujado la roca desde un punto de vista más alejado, lo cual implicaría, si nos atenemos a las reglas de una perspectiva realista, que en esta segunda viñeta, la nube tendría que haber sido dibujada con un tamaño menor al que tiene en la primera. Este alejamiento “irreal” del punto de vista, que permite que unos objetos se alejen y otros no al mismo tiempo que se mantiene una continuidad espacial, sería imposible de obtener con una cámara, pues si quisiéramos rodar la misma secuencia con un objetivo fotográfico, al abrir el encuadre, tanto la roca como la nube se harían más pequeñas.

El artista ha conseguido mediante este peculiar uso del *raccord parcial* un efecto de extrañamiento, un cambio de punto de vista imposible en el mundo físico. Se trata, en definitiva, de un intento de evocar un espacio ligeramente irreal; cosa totalmente adecuada tratándose de una adaptación de Wagner, y que de la que se sirve el autor para subrayar la naturaleza simbólica de las Valkirias. Un ejemplo más de las complejas configuraciones espaciales que se pueden diseñar, más allá de las posibilidades de la perspectiva, gracias al uso de la secuencia de imágenes.

### VI.1.3. EL ESPACIO EXTERIOR A LA VIÑETA.

Una cuestión polémica en la narración pictográfica es el debate sobre la existencia o no de un espacio exterior a la viñeta (Peeters, 1998: 22-23). Al hablar de “espacio exterior a la viñeta” tratamos de referirnos a lo que en cine se denomina espacio fuera-de-campo. El *fuera-de-campo* es un concepto estándar dentro de la teoría y práctica cinematográfica, que sirve para designar un espacio que no está presente en la pantalla, pero al que ésta remite de algún modo. Si un personaje está hablando con otro que no aparece en escena pero cuya voz se escucha en *off*, el espectador supondrá que este segundo personaje ocupa un espacio *fuera-de-campo*, es decir, un espacio que la cámara no muestra, pero que la banda sonora hace presente. André Bazin pensaba que una de las diferencias fundamentales entre el cine y las artes pictóricas es que, en la pintura, no existe el *fuera-de-campo*, lo cual le llevó a establecer una diferencia entre los conceptos de encuadre pictórico (*cadre*) y pantalla (es decir, el encuadre cinematográfico, al que denomina simplemente *écran*).

Los límites de la pantalla no están delimitados, como el vocabulario técnico nos da quizá a entender, por el encuadre [*cadre*] de la imagen, sino por un escondite [*cache*] que apenas puede enmascarar más que una pequeña parte de la realidad. El encuadre polariza el espacio hacia adentro; lo que nos muestra la pantalla, al contrario, hay que considerarlo como algo que se prolonga indefinidamente en el universo. El encuadre es centrípeto, la pantalla centrífuga. (Bazin, 1950: 188)

En efecto, podríamos decir que hasta el impresionismo, siempre ha predominado en la pintura un carácter centrípeto en lo que respecta a la representación del espacio. Ya antes del impresionismo, se daban intentos de evocar el espacio que hay más allá del lienzo, pero incluso en esos casos, como pueden ser *Las meninas* o *Los esposos Arnolfini*, el mundo representado es un mundo contenido en sí mismo. El espejo de *Las meninas* refleja una figura borrosa que se encuentra fuera del lienzo, sito en el espacio que ocupa el espectador, y que podría ser la imagen de los reyes que están siendo retratados. La mirada de Velázquez también se dirige hacia dicha posición, lo cual permite suponer que o bien está contemplando a los retratados, o bien está mirando al espectador. Sin embargo, el espejo está inserto dentro de la composición del cuadro de tal modo que ocupa el vértice superior de un triángulo que delimita jerárquicamente las relaciones de poder: arriba los reyes o el espectador, y abajo Velázquez y las Meninas. La mirada de Velázquez, aunque dirigida fuera de los límites del lienzo, converge en el espejo y, por tanto, reingresa en el interior del cuadro; es decir, se verifica el efecto centrípeto que Bazin

atribuye al arte pictórico.

En el cine, cierto es, se produce el efecto contrario, como dice Bazin. Por un lado, el espectador es muy consciente de que hay una porción de realidad que no ha podido rodar la cámara y que, por tanto, dicha porción ha quedado *fuera-de-campo*. Por otro, la oscuridad de la sala, espacio alucinatorio en el que tiene lugar, aunque cada vez con menor frecuencia, la experiencia cinematográfica, contribuye a desdibujar los límites entre el espacio físico de la sala y el espacio diegético del film, dando la sensación de que el espacio no termina en los límites del cuadro. La distinción que hace Bazin entre pintura y cine es válida, al menos hasta que el impresionismo y el cubismo, como sabemos por John Berger, empezaran a cambiar el concepto de espacio auto-contenido que predominaba en la pintura. Pero, ¿qué ocurre en las narraciones pictográficas? ¿Podemos hablar de un espacio *exterior a la viñeta* similar al *fuera-de-campo* del cine?

Para responder a esta pregunta tendremos que fijarnos exclusivamente en la secuencia mimética, ya que la composición de las viñetas en las tiras narrativas es puramente pictórica y se suele hacer en ellas un uso consistente de las leyes de la perspectiva; la tira narrativa tiene, por tanto, las mismas propiedades centrípetas que la pintura y la ilustración, y sus viñetas no se distinguen por su capacidad de sugerir un espacio exterior al representado. Ciertamente es que las viñetas del cómic, como ilustraciones que son, participan también del aspecto estático de la pintura, y en ese aspecto se basa Benoît Peeters para afirmar que en el cómic, al igual que en la pintura, “no existe ningún efecto de escondite [*cache*] ni tampoco, si no es en un sentido metafórico, ningún efecto de *fuera-de-campo*” (Peeters, 1998: 23).

Pero si lo que dice Peeters es cierto, ¿qué explicación se le puede dar a una tira de prensa como la de la fig. V/12? No sería exagerado decir que en esta pequeña escena humorística el espacio *exterior a la viñeta* es mucho más importante, en términos narrativos, que el espacio que se muestra en las viñetas. Al mover la cabeza, los personajes siguen la trayectoria de un obús de manera tan precisa que casi se podría dibujar su posición exacta. Podríamos decir que el tema de la tira no gira tanto en torno a la lasitud de dos soldados confederados que descansan sobre la hierba, sino que más bien trata de poner de relieve la ineptitud del ejército de la Unión, incapaz de acertar con sus disparos. El humor descansa en el hecho de que no podemos ver los obuses, sino tan solo imaginar su errática trayectoria.

Al afirmar que no existe el *fuera-de-campo* (o *espacio exterior a la viñeta*) en el cómic, Peeters se olvida de considerar su aspecto secuencial. Walter Benjamin pensaba que era precisamente el hecho de que las imágenes estén dispuestas en secuencia, y no su naturaleza fotográfica, lo que daba al cine su carácter centrífugo, y por tanto, la posibilidad de representar un espacio *fuera-de-campo*:

Pensamos, sobre todo, en la diferencia que separa a la pantalla donde se desarrolla el film, del lienzo en que se plasma el cuadro. La pintura invita a la contemplación; en su presencia, uno se abandona a las asociaciones de ideas. Nada de eso ocurre en el cine; apenas se aferra el ojo a una imagen, ésta ya está cediendo su lugar a otra. La mirada nunca consigue fijarse. (Benjamin, 1971: 204)

La mirada del espectador de cine, al no poder fijarse ante la cadena incesante de imágenes, se desborda sin poder asirse a los encuadres, lográndose de ese modo la ilusión de que existe espacio más allá del representado en la pantalla. Aunque la sucesión de imágenes no sea mecánica, lo mismo podemos decir de la secuencia mimética del cómic, donde las pequeñas diferencias entre una imagen y la siguiente, obligan al lector a leer una viñeta tras otra sin apenas pausa, abandonándose a la sucesión de imágenes. Ciertamente es que gracias al *peri-campo* es posible retroceder en la lectura, o contemplar varias viñetas a la vez, o incluso perderse en la contemplación de una sola; pero en tanto en cuanto el lector tiene la posibilidad de dejarse llevar por el flujo de viñetas impuesto por la secuencia, se producirá la misma ilusión de *fuera de campo* que existe en el cine. Podemos decir, en ese sentido, que el *cómic* tiene un doble carácter: centrípeto, por cuanto es posible contemplar cada página como si fuera ilustración; centrífugo, porque está basado, igual que el cine, en la asociación de espacios fragmentarios.

En la fig. VI/13 tenemos otro ejemplo clásico de espacio exterior a la viñeta, solo que aquí la mirada del personaje no se dirige a un objeto diegético, como en la fig. VI/12 (el obús), sino al propio lector. Es decir, se evoca un espacio exterior a la viñeta no diegético. La secuencia de la fig. VI/13 pertenece a *Brought to Light: Shadowplay, The Secret Team*, de Alan Moore y Bill Sienkiewicz, una novela gráfica de género ensayístico en la que, con un discurso entre narrativo y argumentativo, se relata la historia de los servicios secretos norteamericanos desde el punto de vista de un “halcón” de la C.I.A. Este narrador utiliza con frecuencia la segunda persona para dirigirse al lector con el fin de pedirle, de forma harto hipócrita, su apoyo y su comprensión; llega tan lejos en sus invocaciones al lector que, en ocasiones, intenta “traspasar” la barrera imaginaria que nos separa de él para, en este caso, ofrecerle cocaína y ganarse su confianza.

Esta secuencia nos permite comprobar la veracidad de la teoría de Benjamin: es la sucesión de imágenes ligeramente similares lo que produce la impresión de que exista un espacio exterior a la viñeta; impresión que solo puede darse de un modo débil cuando se trata de una imagen solitaria. La segunda viñeta de la fig. VI/13 es, de hecho, una parodia del famoso cartel de reclutamiento pintado por James Montgomery Flagg, mediante el cual se fijó la imagen iconográfica del “tío Sam”, símbolo del ejército estadounidense (fig. VI/14). En la ilustración de Flagg se usan exactamente los mismos recursos empleados por el halcón de la fig. VI/13 para intentar traspasar la barrera de la diégesis y llegar al

espectador. El primero es la llamada verbal directa mediante el empleo del “you”. El segundo, dirigir la mirada hacia el espectador haciendo el gesto de señalarlo.

Y sin embargo no le bastan a Flagg estos dos recursos para crear una impresión de espacio extradiegético. En la secuencia del halcón, la sensación que tiene el lector de ser invadido es mucho más poderosa debido a la ilusión de movimiento producida por la concatenación de imágenes. El cambio repentino en la posición del halcón, girándose hacia nosotros y acercándose a la barrera imaginaria que nos separa de él, nos vuelve muy conscientes, al menos durante el instante en que nuestros ojos se posan en esta viñeta, del espacio que ocupamos como lectores y de la posibilidad de que nuestro espacio interactúe con el espacio diegético en el que transcurre la acción. Sufrimos la ilusión de que la barrera que separa ambos espacios es traspasada, pero esta ilusión durará un tiempo muy breve, pues la secuencia mimética nos obliga insistentemente a mover la mirada hacia la siguiente viñeta. Es la brusquedad y la brevedad del cambio de posición del halcón lo que sustenta dicha ilusión. En una composición estática como la de la ilustración de Flagg, el hecho de que podamos contemplarla todo el tiempo que queramos, hace que la imagen parezca estática y que permanezca al otro lado de un muro infranqueable, sin que sus palabras y gestos nos parezcan otra cosa más que meras convenciones.

Frente a una representación convencional y geométrica del espacio mediante la perspectiva, la posibilidad de representarlo secuencialmente a partir de fragmentos ha transformado el concepto que hoy en día tenemos del espacio. En 1935, Walter Benjamin se refería a esta misma cuestión comparando la pintura con el cine:

Las imágenes que consiguen ambos [pintura y cine] son enormemente diversas. La del pintor es total y la de la cámara, múltiple, troceada en partes que se juntan según una ley nueva. La representación cinematográfica de la realidad es para el hombre actual incomparablemente más importante, puesto que garantiza, por razón de su intensa compenetración con el aparato, un aspecto de la realidad despojado de todo aparato que ese hombre está en derecho de exigir de la obra de arte. (Benjamin, 1935: 16)

Lo mismo podemos decir del cómic: al igual que el cine, el cómic, con sus secuencias miméticas, reproduce una imagen fragmentaria del espacio, y es en los márgenes que separan dichos fragmentos, en los márgenes entre las viñetas, donde el hombre puede exigir que se le devuelva ese aspecto de la realidad despojado de todo aparato que no le pudo exigir a la pintura, es decir, esa realidad que los mecanismos de representación propios del arte, la cámara o el pincel, no pueden representar literalmente. En términos de la representación del espacio, esto tiene dos consecuencias. La primera, que en el *cómic* la construcción del espacio se produce mediante la intervención de la imaginación del lector,

quien reconstruye lo que hay entre los fragmentos. La segunda, que la secuencia permite acceder a espacios que tradicionalmente le han estado vedados a la pintura, al menos hasta la llegada del impresionismo.

## VI.2. ARTICULACIÓN SECUENCIAL DEL TIEMPO.

### VI.2.1. ASPECTO TEMPORAL, DURACIÓN Y ORDEN DIEGÉTICO.

El aspecto temporal de la imagen ha sido una cuestión discutida a fondo por los teóricos del cine y la fotografía. La imagen tiene un estatus temporal mucho más ambiguo que el lenguaje oral y escrito: ¿podemos hablar de una “imagen presente” como algo distinto de una “imagen futura” o una “imagen pasada”? ¿Tiene sentido aplicar esas tres categorías temporales fuera del lenguaje verbal? ¿No está la imagen en buena medida siempre “presente”, ajena a las convenciones temporales lingüísticas?

En un enunciado lingüístico, su aspecto presente, pasado y futuro queda señalado mediante marcas convencionales, como por ejemplo pueden ser los adverbios temporales o las desinencias verbales. La imagen, en cambio, cuando no está acompañada de palabras, no tiene un aspecto temporal explícito ya que carece de marcas categóricas como las del lenguaje. Podríamos pensar que la imagen “habla” en voz presente, pues nos coloca dicho acontecimiento delante de nuestros ojos, en el aquí y ahora. Sin embargo, Roland Barthes, al estudiar la naturaleza de la fotografía, llegó a una conclusión muy diferente. Para él, la fotografía tiene un aspecto temporal pasado (Barthes, 1964: 40-41), pues cuando el espectador se encuentra ante un retrato o un paisaje, antes incluso de reconocer el rostro que mira o el lugar donde tomó la foto, el primer mensaje que recibe al contemplar la foto es el de “esto ha sido”.

En efecto, la fotografía enfrenta al observador con el paso del tiempo, con el “así era antes” y el “así es ahora”. En cuanto a la imagen cinematográfica, Barthes ve en la veloz sucesión de fotogramas una cualidad actualizadora relacionada con la imposibilidad de aferrarse a una sola imagen que comentaba Benjamin. Al producirse una ilusión de movimiento la imagen cinematográfica deja de estar anclada en el pasado para cobrar vida en el presente. “El cine no sería ya fotografía animada”, dice Barthes; “el haber estado allí desaparecería en el cine, en beneficio de un estar ahí de las cosas” (Barthes, 1964: 41).



Tomando como punto de partida esta diferenciación entre fotografía y cine en cuanto a su aspecto temporal, es posible plantear la misma cuestión en las narraciones pictográficas. En cierto modo la diferencia que existe entre fotografía y cine es la misma que encontramos entre pintura y cómic, ilustración y secuencia. Puesto que en el cómic hay secuencia y a través de ésta se persigue una ilusión de movimiento, las ilustraciones de las viñetas quedan actualizadas, igual que los fotogramas en una película, y se transmite al lector una sensación de presente. Cuando el objeto de una secuencia no es perseguir esa ilusión de movimiento, como ocurre en las tiras narrativas y en general en la secuencia relato, el lector no percibe dicha cercanía temporal, como si la inmovilidad de las imágenes estuviera alejando el relato de él. El aspecto temporal subjetivo de la imagen depende, por tanto, de su modo narrativo, es decir, de la naturaleza bien narrativa o bien dramática de la secuencia, igual que en la teoría clásica de géneros (Genette, 1979: 14-15) el aspecto temporal de la epopeya (pasado) y de la tragedia (presente) responde también a la distinción entre la secuencia relato (de representación indirecta y, por tanto, inmovilizadora de los acontecimientos) y la secuencia mimética (de representación directa y actualizadora de los acontecimientos).

Esta cuestión del aspecto temporal de la secuencia pictográfica tiene un interés más bien filosófico y es relevante por cuanto nos puede decir sobre la naturaleza del tiempo; sin embargo, poco más nos puede aportar en cuanto al estudio de la articulación temporal de la secuencia. Cuando leemos una tira narrativa o un cómic, la mayor o menor cercanía temporal que podamos sentir subjetivamente con respecto a la narración no influye de forma decisiva en el proceso de significación. Cuando una narración nos plantea problemas o ambigüedades temporales que afectan a nuestra comprensión del relato, éstas no se deben al aspecto temporal subjetivo de la imagen, sino más bien a cuestiones relacionadas con la “duración” de las viñetas o el orden temporal que tienen dentro de la diégesis los acontecimientos representados en ellas.

El tiempo se manifiesta en el interior de cada viñeta de dos maneras: en la duración del acto de lectura y en la duración de los acontecimientos ilustrados. Algunas viñetas las leemos con mayor velocidad que otras en función de su tamaño, del texto que incluyen o de su contenido. En principio nos demoramos más tiempo en las viñetas grandes, pues cuantos más detalles contenga el dibujo más nos invita a la contemplación. Sin embargo, cuando se trata de una secuencia, el ritmo narrativo es más lento en cuanto más pequeñas son las viñetas. En la fig. VI/15, por ejemplo, el ritmo se ralentiza dramáticamente cuando el lector pasa de una página a la siguiente; lentitud a la que contribuye el que las diminutas viñetas de la segunda página tengan un contenido tan heterogéneo y estén ambientadas en escenarios tan variados. Si se tratara de una única secuencia con contenidos menos variados o transcurriera en un solo escenario, el lector la leería con mucha mayor rapidez aun a pesar del diminuto

tamaño de las viñetas.

Con frecuencia, el texto incluido en las viñetas también está relacionado con la velocidad con que las leemos; por supuesto, nos demoraremos más en leer una viñeta que contenga gran cantidad de texto. Asimismo, la forma de disponer el texto en el interior de la viñeta influye en la duración de los eventos representados en ella. Como veremos en el siguiente capítulo, al colocar más de un recuadro de texto o bocadillo dentro de una viñeta, se consigue fragmentar el tiempo en su interior, alargando la “duración” de la viñeta mediante una secuencia interna.

Frank Miller, un auténtico maestro del tempo narrativo, utiliza con gran habilidad la colocación del texto para manipular la duración. En la viñeta de *Daredevil* que reproducimos en la fig. VI/16 se sirve de la disposición de los recuadros de texto para fijar la dirección en que debe ser leída la imagen: de izquierda a derecha y, una vez alcanzada la esquina superior derecha, hacia abajo. Consigue de este modo, además, que la dirección de lectura (en “V”) coincida con la trayectoria que sigue el cuchillo en la ilustración, pero en sentido contrario. No se trata únicamente de un efecto visual para reforzar la impresión de movimiento, sino también una manera de “ralentizar” el lanzamiento del cuchillo: si la viñeta careciera de texto, el lector percibiría el ataque de Elektra como un acto brusco e instantáneo. La secuencia de recuadros simula, en cambio, un efecto de “cámara lenta”, marcando tres momentos intermedios de la acción: en primer lugar, el momento del lanzamiento; en segundo, el rebote del arma en la pared; y por último, el arma que golpea a la víctima.

En otro pasaje de *Daredevil* (fig. VI/17), Miller estructura una escena dramática yuxtaponiendo cinco viñetas de tamaño y encuadre idéntico (viñetas alargadas verticalmente, encuadre de plano americano) y una sexta de la misma altura, pero el doble de ancho, mostrando un primer plano lateral del rostro del protagonista. Un joven Alan Moore, años antes de escribir sus mejores obras, expresó su admiración por la habilidad narrativa de Frank Miller describiendo del siguiente modo el efecto dramático causado por la manipulación de la duración en esta secuencia:

[...] se nos obsequia con una breve pero poderosa muestra del saber hacer narrativo cuando el reportero Ben Urich revela la identidad secreta de Daredevil por medio de una fotografía, la cual sostiene en la mano pidiéndole al ciego Daredevil que la describa. En estas seis pequeñas y estrechas viñetas, vemos cómo Daredevil primero se gira hacia la foto y luego aparta su mirada de ella en un intento de no tener que admitir que no puede verla; la foto permanece quieta durante la secuencia entera sin temblor en el pulso. En un momento dado, Daredevil se ve forzado a enfrentarse a ella, admitiendo su ceguera. Es el modo en que Miller dispone las viñetas lo que nos hace sentir la angustia de Daredevil al tomar su decisión, de tal forma que los bocadillos de texto resultan redundantes. (Moore, 1983: 14-15)

Moore comenta que “es el modo en que Miller dispone las viñetas lo que nos hace sentir la

angustia de Daredevil”, pero no especifica cómo ha logrado Miller dicho efecto. En realidad, la angustia se expresa a través de la velocidad de la secuencia: la estrechez de las viñetas y su idéntico contenido impele al lector a acelerar su mirada cuando pasa por ellas. Sin embargo, el texto de los bocadillos produce el efecto contrario: obliga al lector a demorarse en cada viñeta un tiempo mayor del que lo haría si no tuviese que leerlos. Hay un conflicto, por tanto, entre la duración (larga) impuesta por el diálogo de cada viñeta y la duración (corta) impuesta por el tamaño de las viñetas, y dicha tensión transmite al lector un efecto claustrofóbico de angustia. Sin embargo, al llegar a la sexta se produce una relajación del ritmo, debido al mayor tamaño de la viñeta. Al ser el doble de grande que el resto y mostrar un primer plano, se frena la mirada del lector, y de este modo se detiene repentinamente el ritmo de la secuencia consiguiendo congelar en el tiempo el momento clave de este pasaje; es el momento de la anagnórisis o “reconocimiento del héroe”, tan privilegiado en la épica y en la tragedia griega, como en el *cómic* de superhéroes.

La duración subjetiva de una secuencia no es la única cuestión relacionada con el tiempo que plantean las sucesiones de imágenes. Está también la cuestión del orden diegético de las viñetas; el habitual es, como en cualquier narración, el cronológico. Por lo general, los acontecimientos “ocurren” (en el nivel de la fábula) en el mismo orden en que aparecen dentro de la secuencia. En las tiras narrativas esta estructura cronológica se cumple a rajatabla. La investigación de David Kunzle sobre la tira narrativa apenas ha desvelado más que dos excepciones a esta regla. La primera, el conjunto de estampas secuenciales de Hogarth titulado *Industry and Idleness* (1747) donde se presenta de forma alternante el progreso profesional de dos antiguos amigos; si uno se esfuerza por prosperar en la vida, el otro cae en malas compañías; si uno va a misa con su prometida, el otro apuesta con sus amigos en el cementerio de la iglesia, etc., de tal modo que se transmite una fuerte impresión de simultaneidad (Kunzle, 1973: 322-331). La segunda excepción la constituyen los juegos británicos de naipes de los que ya hablamos en el capítulo segundo. Al leerlos en el orden en que habían sido impresos se obtiene una narración cronológica; sin embargo, al recortar las cartas y jugar con ellas, el desorden temporal del relato que se produce según van apareciendo las cartas, es el propio de un modelo narrativo que sólo muy recientemente hemos dado por llamar “posmoderno”, aunque por supuesto, en este caso, la caótica y desordenada narración no era más que un producto secundario del juego, no un objetivo en sí mismo (Kunzle, 1973: 130-143).

Con la aparición de la secuencia mimética tiene lugar también una progresiva asunción de una idea prismática del tiempo, del mismo modo que ocurrió con la forma de concebir el espacio. Así como el punto de vista desde el cual el espectador contempla el espacio se tornó variable, también el punto de vista temporal dejó de ser lineal. Al introducir el modo dramático en la narración pictográfica, la

secuencia mimética favorece el acercamiento del cómic al cine, donde el salto temporal es un recurso estándar ya desde los años 30.

En lo que respecta a estos saltos temporales, es decir, a la desorganización temporal del relato, el cómic presenta el mismo problema que el cine o el teatro. Si no existe ningún texto que indique que dicho salto hacia atrás en el tiempo (analepsis) o hacia adelante (prolepsis) ha tenido lugar, ¿de qué dispositivos cuenta la imagen para marcarlo? Existen códigos visuales tópicos como la ondulación de la imagen en el cine cuando un personaje comienza a recordar una secuencia pasada, existiendo en el cómic la tradición de “traducirlo” por una ondulación de los bordes de la viñeta (Gubern y Gasca, 1988: 660). Sin embargo este tipo de códigos no tienen un carácter tan absoluto como el que pueda tener un adverbio temporal, pues con frecuencia hay autores que transgreden las convenciones en que se basan.

Los códigos visuales (de tiempo o de cualquier otro tipo) remiten a su significado a través de una correspondencia icónica. La ondulación de la imagen nos remite al recuerdo, tal vez porque la imagen de un recuerdo es menos nítida que la que vemos a través de nuestros ojos: es menos definida y está delimitada de manera menos lineal. Pero con el paso del tiempo la correspondencia icónica deja de tener un papel primario en el proceso de significación y el simple uso y repetición de viñetas onduladas hacen que el lector le asigne el significado de “tiempo pasado” por mera costumbre, de forma arbitraria. Sin embargo, al contrario de lo que ocurre con el lenguaje, el cual, debido a su naturaleza, está basado siempre en convenciones; el signo visual, por mucho que el paso del tiempo acabe por atribuirle un significado de forma arbitraria, nunca pierde su poder icónico y, por lo tanto, su capacidad de sugerir otras correspondencias en base no a una convención sino a un parecido físico. Así, Daniel Clowes, en sus cómics, incluso dentro de la misma historia, puede utilizar la ondulación de las viñetas tanto para significar “pasado” (fig. VI/18) como para significar imágenes que están siendo soñadas o alucinadas por el protagonista (fig. VI/19). ¿Por qué no utilizar el signo “ondulación” para significar “borrachera”, si bajo los efectos del alcohol también vemos las imágenes desdibujadas?

Sería inútil, por tanto, elaborar una lista de marcas convencionales de tiempo en el cómic ya que, al poseer una naturaleza icónica, el uso de estas marcas está sujeto constantemente a la posibilidad de cambio. Por añadidura, en la novela gráfica existe una cierta tendencia a prescindir de signos gráficos inequívocos para expresar cambios en el flujo temporal, como por ejemplo, las ya mencionadas marcas ondulatorias o un texto que informe literalmente del salto temporal, en favor de una búsqueda individual de soluciones gráficas. Así en *Watchmen*, las analepsis quedan señaladas con frecuencia por la sucesión

de dos viñetas con motivos visuales idénticos<sup>37</sup> (fig. IV/20); en *Supreme*, cómic de superhéroes ambientado en los años noventa, cuando el protagonista se deja llevar por sus recuerdos, éstos se presentan con los colores y el estilo gráfico propio de los *comic-books* de los años cincuenta. Lo más habitual, sin embargo, es no recurrir a mecanismos estilísticos para señalar el paso de un punto temporal a otro y dejar que el lector deduzca el salto de los indicios lógicos y dramáticos que pueda encontrar en la imagen, es decir, cambios en la apariencia física de los personajes, diálogos que dan a entender que la escena está ocurriendo en el pasado o en el futuro, etc.

Si seguimos a Genette, podemos distinguir varias estructuras temporales: la *estructura cronológica*, que no requiere mayor comentario; la *estructura anacrónica*, la cual contiene saltos en el tiempo, ya sean analépticos o prolépticos; y la *estructura alternante*, donde se va saltando entre imágenes o escenas simultáneas. Fuera de las estructuras temporales quedaría la *estructura acrónica*, que consiste en la unión de fragmentos narrativos o descriptivos cuya posición en el tiempo no queda precisada (Genette, 1972: 121). Se trata de una estructura en la que no existe clausura temporal, y en la que podríamos incluir las secuencias descriptivas que contienen muy poca información temporal, o bien cualquier tipo de *series* de viñetas, ya que en éstas el orden no es relevante desde el punto de vista narrativo (fig. VI/21). Dado que la estructura acrónica la hemos abordado ya al hablar de las secuencias descriptivas y de las series, vamos a dedicar los dos siguientes epígrafes a las estructuras anacrónicas y a las alternantes, las cuales pueden asumir en el cómic configuraciones insólitas en otras especies narrativas como la novela, el cine o el teatro.

## VI.2.2. ESTRUCTURA ANACRÓNICA.

En su obra *Figures III*, Gerard Genette discute una amplia variedad de estructuras anacrónicas, esto es, de disparidades entre el orden temporal de la fábula (a la que Genette denomina “temps de la histoire”) y el orden en que son narrados dichos acontecimientos (“temps du récit”) (Genette, 1972: 77), o por decirlo de otro modo, entre el orden temporal del significado y el orden temporal del significante. Genette alude a estructuras secuenciales en las que se producen analepsis o saltos hacia atrás en el tiempo; distinguiendo entre *analepsis externas*, cuando el salto se remonta a un tiempo anterior a aquel en que da comienzo el relato, por ejemplo, el relato de la herida de Ulises en *La Odisea*; y *analepsis*

---

<sup>37</sup> Una forma de presentar *flashbacks* que introdujo Orson Welles en *Ciudadano Kane*.

*internas*, cuando el salto hacia atrás desemboca en un punto temporal intermedio, por ejemplo, el capítulo sexto de *Madame Bovary*, donde se relatan los años en que estudió en el convento, “evidentemente posteriores a la entrada de Charles en el Liceo, que es el punto de partida de la novela” (Genette, 1972: 90). Otras estructuras anacrónicas contienen prolepsis, o anticipaciones temporales, también internas o externas, de las cuales *En Busca del Tiempo Perdido* está muy nutrida; e incluso identifica Genette, aludiendo a las novelas de Alain Robbe-Grillet, estructuras anacrónicas que se acercan mucho a la *acronía*, pues en ellas la desorganización cronológica es tal que el lector apenas puede recomponer el orden de la fábula (Genette, 1972: 79).

Buscar equivalentes en el cómic de todas las modalidades de desorganización temporal que cita Genette (en las narraciones pictográficas anteriores al cómic, el orden temporal es estrictamente cronológico, con la excepción de los ya citados naipes ingleses) resultaría sin duda redundante. Nos conformaremos entonces con examinar sucintamente ciertas posibilidades a la hora de organizar temporalmente el material narrativo que son particulares del cómic y que se derivan de dos de sus características: la naturaleza fragmentaria de la narración pictográfica y la posibilidad de ordenar las secuencias de forma no lineal.

La naturaleza fragmentaria del cómic, es decir, el hecho de que sus unidades narrativas están encapsuladas en viñetas, o por lo menos, si carecen de marco, de que están bien separadas las unas de las otras, obligan a que entre imagen e imagen, entre viñeta y viñeta, siempre tenga que haber una elipsis temporal, un hueco de tiempo no narrado que el lector deberá rellenar con sus inferencias. En el cine, por desorganizada que sea la cronología de una película, en cada escena, como unidad discreta que es, el flujo temporal habrá de ser siempre cronológico; es posible que ningún espectador pueda reconstruir el orden en que ocurren las diferentes escenas que componen *El Año Pasado en Marienbad*, pero dentro de cada una de esas escenas el tiempo transcurre siempre hacia delante: los personajes se mueven como en la vida real y hablan como en la vida real. Puesto que en el cómic cada unidad narrativa está compuesta por una sola imagen, existe la posibilidad teórica de que, en una narración, el flujo del tiempo sea constante hacia el pasado.

Evidentemente esta posibilidad se ha puesto en práctica en raras ocasiones, pero una de ellas es la historieta de Alan Moore y Mike White titulada *El hombre reversible*, donde se narra la vida de un hombre desde su muerte hasta su nacimiento (fig. VI/22). La historia está claramente inspirada en *El curioso caso de Benjamin Button* (1922), el relato de F. Scott Fitzgerald que aborda la paradoja de un hombre que nace viejo y rejuvenece según va cumpliendo años; y sin embargo, el relato de Fitzgerald, a pesar de compartir la misma premisa, procede de un modo totalmente cronológico amparándose en las

leyes de la literatura fantástica. *El hombre reversible*, en cambio, no plantea la posibilidad de rejuvenecer dentro de un mundo donde el tiempo transcurre de forma cronológica, sino simplemente la de narrar “al revés” una historia.

En *El hombre reversible*, las viñetas se suceden siguiendo un orden cronológico inverso constante. Desde la viñeta 1 hasta la 5, incluso hay unidad de espacio, pues todo lo que se narra ocurre en una misma calle (incluyendo el momento de la muerte, en el que ya no se ve nada). Sólo la última viñeta supone una ruptura de la unidad espacial. Sin embargo, lo más original de esta secuencia es que las diferentes acciones y eventos narrativos siguen una lógica causal muy clara, aunque invertida: la causa y el efecto no se dan en el orden natural, pues el efecto siempre precede a la causa. Leemos en una de las viñetas: “De repente, algo extraño ocurrió. Fui catapultado hacia atrás contra mi voluntad hasta ponerme de pie. De alguna manera el helado había ido a parar a mi mano”. Se trata de la descripción de una caída bajo la óptica de un narrador para el cual el tiempo está avanzando hacia atrás y que, por tanto, manifiesta su estupor ante la inversión de causa y efecto. A este narrador no le sobresalta el tropezar y caer como le ocurriría a un narrador normal, sino el hecho de levantarse del suelo.

El *peri-campo*, o la posibilidad de contemplar varias viñetas al mismo tiempo, también da lugar a configuraciones anacrónicas muy peculiares. Una de ellas es la de efectuar un salto atrás en el tiempo (o hacia adelante) sin que exista una ruptura en la unidad temporal. De nuevo, Alan Moore, uno de los autores que más ha experimentado con la desorganización temporal del relato, nos proporciona un ejemplo. En un pasaje de su novela gráfica inconclusa *Big Numbers*, relata la vuelta al hogar de una hija, ya adulta, que se encuentra con su madre después de años sin verla. A la mañana siguiente, ambas se sientan a la mesa para desayunar y es entonces cuando tiene lugar la escena que podemos ver en la fig. VI/23.

En la primera viñeta, vemos a la mano de la madre sosteniendo una taza de café. En la tercera viñeta, a la hija que ha venido de visita. Sin embargo, en la segunda viñeta encontramos una presencia fantasmal: se trata de la misma hija, años más joven, sentada a la misma mesa. En esta viñeta hay una analepsis; probablemente se trata de un recuerdo de la hija (podemos comprobar cómo ésta mira su imagen de niña desde la tercera viñeta), pero no existe cambio apreciable alguno en el escenario. La mesa sigue siendo la misma, el recipiente del azúcar sigue en la misma posición, la silla que ocupa la niña es idéntica a la que hay al lado de la hija adulta, e incluso hay *raccord total* de espacio entre las tres viñetas. El efecto logrado es muy poderoso, pues al ilustrar un recuerdo sin romper la unidad de espacio (es decir, manteniendo la clausura espacial) como ocurre aquí, se está consiguiendo imitar de manera fiel el funcionamiento de la memoria humana, ya que con frecuencia nuestros recuerdos están ligados a

lugares muy concretos, bastando en ocasiones con visitar dichos lugares para que la imagen de la memoria se haga presente.<sup>38</sup>

El *peri-campo*, en el cómic, facilita la unidad espacial en los saltos temporales, pero también abre las puertas a la no linealidad en las estructuras anacrónicas. Al contrario de lo que ocurre en el cine y en la literatura, las secuencias en el cómic no solo se suceden una detrás de otra, sino que además están presentes al mismo tiempo sobre la página. Esto permite crear configuraciones anacrónicas relativamente complejas como, una vez más, la de la página de *From Hell*, de Alan Moore y Eddie Campbell, que reproducimos en la fig. VI/24. Aquí se combinan analepsis y prolepsis aprovechando la composición de página para darles cierto orden y, sobre todo, para subrayar el paralelismo existente entre las diferentes escenas. Este pasaje tiene lugar una vez ha sido detenido William Withey Gull, sospechoso de los crímenes de Jack el Destripador. En él se alternan cuatro tiempos distintos. En la tira superior, uno de los asesinatos cometidos por Gull en 1888. En las viñetas cuarta y séptima, una conversación que Gull mantiene con un amigo, James Hinton, poco antes de dar comienzo a los asesinatos. Y, por último, dos pequeñas secuencias compuestas por dos viñetas cada una (quinta y sexta, octava y novena) las cuales consisten en proyecciones hacia el futuro. Si marcamos con letras el orden temporal que cada una de las viñetas ocuparía en el nivel de la fábula, el resultado sería el siguiente: C, D, E, A, F, G, B, H, I.

Esta secuencia, que sin duda al lector le resultaría difícil de recomponer en una novela o una película, queda organizada sobre la página del cómic de manera muy clara, pues está articulada alrededor de las viñetas que ocupan el primer lugar temporal en la fábula (A y B, es decir, las viñetas cuarta y séptima). En torno a estas viñetas se construye el discurso de la página. En la conversación que tiene lugar en dichas viñetas, o mejor dicho, que termina en dichas viñetas, James Hinton le expone a Gull, el futuro Destripador, las teorías de su hijo, quien piensa que todos los acontecimientos importantes de la historia de la humanidad ocurren siguiendo una progresión temporal decreciente más o menos regular. Algo que ocurra en 1888, ocurrirá de nuevo cincuenta años después, una vez más veinticinco años más tarde, y así. Mientras Hinton explica esta arcana teoría se intercalan las dos secuencias prolépticas: en las viñetas quinta y sexta, los crímenes del “achullador de Halifax”, que

---

<sup>38</sup> También en el cine hay casos de analepsis sin ruptura de la unidad espacial, aunque son extremadamente raros. Los más conocidos son quizá los de *Fresas Salvajes* (1957) de Ingmar Bergman, *The Passenger* (1975) de Michelangelo Antonioni o *Lone Star* (1996) de John Sayles. En estas películas, para mantener la unidad de espacio, el *flash-back* tiene lugar dentro de un mismo plano, es decir, la cámara se mueve reajustando el encuadre, apartándose del personaje que empieza a recordar y fijando su atención en el recuerdo; el mismo actor, o una versión más joven del personaje, reaparece en otro lugar del escenario representando la escena del pasado en cuestión, sin que haya corte en el montaje. A esta técnica le ha dado Seymour Chatman el nombre de *glideback* (Brunette, 1998: 130).



tuvieron lugar en 1938; y en las viñetas octava y novena, los crímenes de los llamados “asesinos del pantano”, a quienes podemos contemplar aquí, en 1963, viendo una película.

La forma de disponer estas dos secuencias, precedidas de los comentarios introductorios de Hinton, y apiladas en tiras, ayuda a orientarse en la cronología de la fábula, pero también a establecer un claro paralelismo entre los acontecimientos ocurridos en 1888 (arriba), 1938 (centro) y 1963 (abajo), así como para ofrecer una panorámica resumida en una sola página de tres los sucesos más escabrosos ocurridos en la historia de Inglaterra. Esta página funciona como si fuera un mapa temporal y su afortunada composición permite que quede bien claro en todo momento cuál es centro de gravedad temporal de la narración, es decir, el punto de referencia del salto temporal; aquí, la conversación con Hinton, pues se salte hacia delante en el tiempo o se salte hacia atrás, la narración siempre vuelve a dicha conversación. Sin embargo, existen estructuras anacrónicas en las que, sin perder su dimensión temporal, las escenas se mezclan unas con otras sin un centro de gravedad; esto es, sin una línea narrativa central a la que volver de cuando en cuando.

Precisamente esto es lo que ocurre en *Here*, una historia de Richard McGuire en la que se yuxtaponen e incluso se superponen diferentes dimensiones temporales de un mismo espacio, el salón de una casa (de nuevo saltos en el tiempo con unidad espacial), sucediéndose a modo de corriente de conciencia incontrolable (fig. VI/25). Ninguna motivación causal más que la mera asociación de ideas justifica la lógica de la secuencia, entroncando la narración de McGuire con Joyce o con el Faulker de *El ruido y la furia*.

Tanto en el cómic como en el cine, asumir el riesgo (o la ventaja, según se mire) de perder el centro de gravedad temporal no es cosa sólo de la narrativa experimental, pues cada vez con mayor frecuencia está siendo asumido también por la narrativa tradicional, tal vez por influencia de películas como *Pulp Fiction* (1994). Ahora bien, las posibilidades que en este sentido existen en el cómic son bastante más amplias que en el cine, ya que el peri-campo permite, por ejemplo, saltos temporales anidados dentro de las viñetas como ocurre en esta historieta de McGuire; un experimento de superposición temporal que en el cine sólo ha dado pocos resultados (*The Pillow Book*, 1996, de Peter Greenaway, por citar uno) debido a la dificultad que encuentra el espectador cinematográfico a la hora de seguir dos escenas al mismo tiempo.

En el octavo capítulo seguiremos discutiendo algunas de las posibles configuraciones anacrónicas que es posible crear mediante la composición de página y la organización no lineal de las secuencias, especialmente en lo que respecta a las páginas que tienen dos o más vectores de lectura

(direcciones en las que podemos leer las viñetas).

### VI.2.3. ESTRUCTURA ALTERNANTE.

En una estructura secuencial dentro de la cual se van alternando dos escenas diferentes, solemos interpretar que dichas escenas tienen lugar al mismo tiempo. En cine, el paradigma clásico de simultaneidad temporal nace en la época muda con la típica escena de persecución; en concreto se suele citar *Asalto y Robo de un Tren* (1903), de Edwin S. Porter, como la primera película con estructura alternante, al mostrarse uno tras otro los planos del tren con los de los atracadores al galope que se disponen a asaltarlo (Moix, 1995: 204).

Sin embargo, la estructura alternante en la narración visual data de mucho antes. La primera ocasión en que la simultaneidad temporal cobra verdadera relevancia en una narración tiene lugar con el conjunto de estampas secuenciales de William Hogarth titulado *Industry and Idleness* (1747).<sup>39</sup> En ellas se relata la historia de dos hombres, Mr. Goodchild y Tom Idle, que traban amistad al coincidir en una imprenta donde trabajan como aprendices. A partir de ese punto sus vidas se separan y sus carreras profesionales toman caminos divergentes: la de Goodchilde, un camino de éxito; la de Idle, uno marcado por el crimen y la decadencia moral. La originalidad de *Industry and Idleness* reside en que Hogarth utiliza una estructura narrativa basada en la comparación y el contraste, similar a la de las tiras protestantes del “antes y el después” (fig. II/19), pero mostrando acontecimientos simultáneos.

Goodchild y Idle coinciden dentro del mismo encuadre en tan solo dos de las estampas: en la primera, dentro del taller donde trabajan (fig. VI/26); y en la décima, siendo Goodchild juez y presentándose Idle ante él, al ser acusado de un asesinato. Entre medias se van alternando escenas de la vida de uno y de otro. En la segunda estampa, Goodchild asiste a misa con su prometida, la hija de su patrón (fig. VI/27); en la tercera, Idle está en el camposanto de la iglesia (probablemente una distinta a la que va Goodchild) jugando a las cartas encima de una tumba (fig. VI/28); en la cuarta, Goodchild es ascendido por su jefe y futuro suegro; en la quinta, Idle ha sido despedido de la imprenta y se hace a la mar tirando su contrato a las aguas, etc. De este modo prosigue la secuencia, presentando escenas que son exactamente la una el opuesto de la otra; es evidente que la intención que hay detrás de ello es que

---

<sup>39</sup> David Kunzle cita una secuencia datada apenas unos años antes, *La vie d l'Homme de bien qui le conduit a sa fin bien hereuse / La vie d'Homme débauche dont la fin est toujours honteuse* (c. 1730), en la que se da si no una secuencia alternante, sí dos secuencias paralelas, dispuestas en forma de tira una encima de otra en la misma página, y narrando la vida de un hombre virtuoso en contraste con la de un hombre “inmoral”, en la que se hace suponer al lector que ambas transcurren al mismo tiempo (Kunzle, 1973: 331)

el lector las compare para extraer una enseñanza moral, pero el fuerte contraste entre cada pareja de estampas tiene también otro objeto: dar a entender que ambas ocurren al mismo tiempo.

Al usar la estructura alternante, como decimos, se invita a la comparación y, al comparar una imagen con la siguiente, existe una marcada tendencia a hacer una “lectura causal” de dicha yuxtaposición, incluso aunque no haya ninguna evidencia de que los acontecimientos representados en una tengan la menor influencia sobre los acontecimientos representados en la siguiente. “¿Por qué se alternan estas dos escenas y no otras?”, puede preguntarse el lector; y la respuesta lógica es: “porque ha de haber algún tipo de relación entre ellas”. La yuxtaposición de ambas no puede ser gratuita, pero como no es posible encontrar un nexo causal lógico, lo natural es sustituir éste por una causalidad espúrea, en este caso, una causalidad basada en un mandato moral de signo negativo: Idle es despedido porque no ha hecho lo que hace Goodchild.

Cuanto más disímiles son las escenas alternas sin relación causal lógica, más evidente resulta la naturaleza ilógica o metafórica de la relación que se establece entre ellas, lo cual deriva en que la yuxtaposición de una viñeta con otra adquiera las cualidades que en el capítulo anterior asociábamos a la secuencia metafórica. En *From Hell* (fig. VI/29) podemos encontrar una estructura alternante que se acerca bastante a la ya mencionada secuencia metafórica. En ella se van sucediendo dos escenas que tienen lugar en espacios diferentes. En una de ellas, la madre de William Withey Gull, el futuro Jack el Destripador, habla con el rector de Beaumont, institución en la que estudia su hijo todavía adolescente. Ambos discuten las aptitudes para la medicina del joven Gull, quien, de hecho, ya adulto, se convertirá en médico real y célebre descubridor de la anorexia nerviosa. El rector de Beaumont aprovecha la ocasión para elogiar la inteligencia de Gull y, de paso, flirtear con su madre. Mientras tanto tiene lugar una segunda escena, donde se nos muestra desde el punto de vista subjetivo de Gull, el peculiar entretenimiento al que se dedica en su tiempo libre: la caza y disección de ratones.

En virtud de la tradición inaugurada por Hogarth (a quien se referencia explícitamente en otros pasajes de *From Hell*), la alternancia entre estas dos escenas nos indica que ambas transcurren al mismo tiempo. Sin embargo, esta alternancia no es solo un indicio de simultaneidad. Debido a la estructura especular que enfrenta una imagen con otra, la alternancia de escenas nos está invitando, al igual que ocurre en *Industry and Idleness*, a contrastarlas buscando en ellas tanto diferencias como correspondencias. En este caso, la correspondencia es temático-metafórica. El asunto de la conversación, la medicina, se ve reflejado irónicamente en los actos del niño y su temprana pasión por la “cirugía”. Por otro lado, el cortejo del rector, ritualizado impecablemente según las normas victorianas, está asimismo relacionado con el rito de disección del ratón: no hay que olvidar que las pulsiones

sexuales de este niño le llevarán, años más tarde, a practicar un rito similar con sus víctimas, todas mujeres<sup>40</sup>.

Estos vínculos temático-metafóricos contribuyen en gran medida a conformar la impresión de que ambas escenas transcurren al mismo tiempo, aunque no se le dé al lector ningún dato definitivo al respecto. Por lo que sabemos, podríamos argumentar que estas viñetas se suceden de forma estrictamente cronológica: nada nos impide pensar que no estén ocurriendo exactamente una detrás de la otra. Sin embargo, como comentábamos en el capítulo anterior, cuando interpretamos una yuxtaposición de imágenes solemos guiarnos por un principio de simplicidad (Gombrich, 1979: 4), y del mismo modo en que nos resulta más fácil interpretar en aquella secuencia de Tintín en el aeropuerto que el capitán Haddock se había caído, también aquí nos resulta más sencillo y económico en términos interpretativos, pensar que ambas escenas transcurren a la vez.

Por otro lado, sería difícil conciliar la cronología con la estructura especular que tiene esta composición de página: un espejo, una imagen enfrentada a otra, sugiere una presencia simultánea, no sucesiva. Lo mismo ocurre con otros tipos de composiciones aunque no sean especulares. En la fig. VI/30 tenemos una secuencia de *Informe sobre ciegos*, de Sábato y Breccia, la cual podríamos interpretar siguiendo dos hipótesis temporales; o bien se trata de una secuencia cronológica: suena una campanilla, un hombre la oye, vuelve a sonar, el hombre la vuelve a oír (es decir, existe una relación causal estricta entre una imagen y otra, como ocurre en un partido de tenis); o bien se trata de una secuencia que presenta acontecimientos simultáneos: a lo largo de la secuencia la campanilla suena un indeterminado número de veces, al tiempo que el hombre escucha. La interpretación que se impone es ésta última, debido en parte a la tradición que se remonta hasta Hogarth de interpretar la alternancia como simultaneidad, y en parte también porque el *peri-campo*, esto es, la capacidad del lector de captar visualmente la secuencia como un todo, sugiere la idea de un paralelismo temporal entre las viñetas que el lector intuye a raíz del paralelismo gráfico que existe al alternar viñetas casi idénticas.

### VI.3. ARTICULACIÓN SECUENCIAL DE LA CAUSALIDAD.

---

<sup>40</sup> Podemos seguir comprobando la tendencia a relacionar metafóricamente las secuencias alternantes sin vinculación causal con un ejemplo clásico del cine, la secuencia del bautizo del hijo de Michael Corleone en *El Padrino* (1972). Mientras tiene lugar el bautizo se alternan una serie de escenas en las que diferentes matones asesinan por orden de Corleone a los capos de las familias rivales. Es imposible resistirse a la tentación de buscar una correspondencia metafórica entre el rito eclesástico y el rito de violencia, e incluso una relación causal espúrea: Michael ordena los asesinatos para salvaguardar el futuro de su hijo. Una causa moral perversa que invierte irónicamente la intencionalidad moral original de la secuencia alternante de Hogarth.

### VI.3.1. LA CAUSALIDAD EXPRESADA DE FORMA PURAMENTE VISUAL: LA TEORÍA DE SIGNOS DE C.S. PEIRCE.

A pesar de la complejidad que puede adquirir la estructura temporal de una página, la articulación temporal de una secuencia no presenta grandes dificultades, al menos, cuando se trata de una secuencia cronológica. Cuando una viñeta sucede a otra, establecemos de manera casi automática la existencia de una relación cronológica entre ellas por el simple hecho de que están yuxtapuestas. Esta hipótesis, por supuesto, se podrá ver luego defraudada por la aparición de nuevos datos que la contradigan y que nos puedan llevar a pensar que se han producido saltos en el tiempo, pero en principio será siempre una hipótesis de partida válida.

Sin embargo, la yuxtaposición por sí misma no basta para sugerir una relación causal entre dos imágenes, ya que la sucesión de dichas imágenes puede responder a otros criterios; el motivo de que aparezcan juntas puede deberse, por ejemplo, a que se trate de una enumeración, dando como resultado una *secuencia descriptiva*; o bien, que se trate de un intento de establecer correspondencias simbólico-temáticas, en cuyo caso estaremos hablando de una *secuencia metafórica*.

Yuxtaponer dos imágenes no basta para dar a entender que están relacionadas causalmente. Al discutir en el capítulo anterior las características de la secuencia relato, comprobamos que, en las tiras narrativas, dicha relación causal la proporciona el texto que figura debajo o encima de cada viñeta. Sin embargo, en el cómic moderno, el contenido verbal de la viñeta deja de ser el agente causal primario. El modo narrativo propio del cómic tiende a la *mostración* (Gaudreault y Jost, 1990: 33), es decir, a la expresión de relaciones causales de una manera directa mediante signos pictográficos puramente visuales que ocasionalmente, pero no por necesidad, se apoyan también en lo verbal. En el cómic, la lógica inherente a la sucesión de imágenes no se manifiesta únicamente mediante los diálogos o los textos narrativos, sino que en la mayoría de las ocasiones se puede deducir de las propias imágenes.

En la historia de las narraciones pictográficas existe, por tanto, un punto de inflexión, un momento en el cual se pasa de expresar *verbalmente* el por qué de los acontecimientos a expresarlo *visualmente* mediante el uso de un tipo particular de signo al que el filósofo C. S. Peirce denominó “*índice*”. Antes de proseguir y analizar el modo en que se produce dicho cambio, convendrá aclarar la naturaleza de los *índices visuales* apelando a la teoría de signos de Peirce, la cual, en su forma más básica distingue entre tres tipos de signos: iconos, símbolos e índices<sup>41</sup>.

---

<sup>41</sup> Esta clasificación del signo como icono, índice y símbolo responde a la relación que el signo tiene con su objeto (la

Según Peirce, un *icono* es “un signo que se refiere al objeto que denota meramente en virtud de ciertas características compartidas” (Peirce, 1904: 143). Un icono pictográfico se relaciona con el objeto que representa por medio de su parecido; es decir, dicha relación está basada en las características físicas que comparten: color, forma, relaciones geométricas entre sus diferentes partes y el conjunto, etc. La caricatura está basada en una relación icónica, y si bien ésta, como veremos en el capítulo siguiente, tiene ciertas propiedades arbitrarias, en general identificamos los rostros, los objetos y los escenarios en una narración pictográfica porque los dibujos de éstos se *parecen* a los modelos originales. Por ejemplo, en la caricatura que reproducimos en la fig. VI/31, el lector francés del siglo XIX podía reconocer fácilmente al rey Luis Felipe porque el rostro de Luis Felipe guardaba cierta similitud con una pera.

Cuando lo que se dibuja es un *símbolo*, sin embargo, la relación que el significante visual tiene con el objeto representado ya no es solo de parecido. Para Pierce, un símbolo “es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de una ley, generalmente una asociación de ideas generales” (Peirce, 1904: 146). En el arte medieval, una escultura o un relieve de un hombre que sostiene una llave en la mano es un símbolo de San Pedro, el cual es a su vez un símbolo de la Iglesia Católica. El uso del símbolo es también característico de las tiras narrativas datadas en la Baja Edad Media y el Renacimiento temprano, como por ejemplo, la titulada *Lamento sobre el cuerpo de Cristo* a la que ya aludimos en el capítulo segundo (fig. VI/32), donde cada episodio de la vida de Cristo es representado por un símbolo emblemático: los clavos aluden a la Pasión, el gallo a la traición de San Pedro, etc.

Por último, y al contrario de lo que ocurre con el *icono* y el *símbolo*, la relación entre el *índice* y el objeto representado no se basa ni en el parecido ni en una asociación arbitraria, sino “que se refiere al objeto que denota en virtud de que, en el mundo real, se ve afectado por dicho objeto” (Peirce, 1904: 143). Dicho en otras palabras, entre el índice y su objeto existe una relación causal: la veleta es *índice* del viento que sopla (Peirce, 1904: 161), el humo es *índice* del fuego, etc.

Puesto que los índices expresan relaciones causales, su uso en la pintura narrativa es muy frecuente, ya desde el Renacimiento. Podemos encontrar un uso típico de los índices, por ejemplo, en el *Venus y Marte* (c. 1483) de Botticelli. A pesar del considerable contenido simbólico de este lienzo (especialmente, en lo que respecta a la presencia de los faunos y de los atributos que nos permiten identificar a ambas divinidades) el aspecto narrativo de la imagen está articulado a través de índices.

---

noción peirciana de “objeto” es aproximadamente coincidente con la de “significado” de Saussure). Sin embargo, Peirce estableció otras tipologías del signo en función de la relación que tiene el signo con sí mismo (Peirce, 1904: 142-143), o de la relación que tiene el signo con su *interpretant*, es decir, con el signo intermedio que negocia entre el signo primario y su objeto (Peirce 1904: 144-145). No tendremos en consideración estas tipologías, pues no nos interesa tanto la naturaleza del signo en sí mismo o su relación con un signo intermedio, como su relación con el significado, en concreto, con su significado narrativo.

Marte descansa con indolencia mientras la mirada de Venus se pierde fuera de cuadro llena aún de deseo: son ambos consecuencia clara, índices por tanto, del acto sexual que acaba de concluir. Si no nos fijamos en estos índices no podremos saber qué es lo que Botticelli realmente intentaba representar en el cuadro.

### VI.3.2. *A HARLOT'S PROGRESS*: HOGARTH Y LA RUPTURA CON LA CAUSALIDAD VERBAL.

Narrar mediante el uso de índices, aprovechando el poder de la imagen para sugerir relaciones causales, es hoy en día habitual en el cómic. El principio metonímico que hay detrás del recurso indicial del cuadro de Botticelli es, en realidad, el mismo que había en la viñeta de los *Conejitos Suicidas* que comentábamos en el capítulo anterior. Si en Venus y Marte son los gestos de estos personajes los que nos permiten identificar la causa de la escena que estamos viendo, en aquella viñeta de los *Conejitos Suicidas* es la caja de comida para microondas lo que nos permite adivinar las consecuencias de la imagen.

A pesar de ser bien conocida y utilizada en el campo de la pintura histórica, esta técnica de narración con índices para evocar el momento inmediatamente anterior o posterior a la imagen no comienza a aparecer en las narraciones pictográficas hasta el siglo XVII. En el monumental catálogo de tiras narrativas recopilado por David Kunzle en *The Early Comic Strip* (Kunzle, 1973) la primera tira en la que hemos podido identificar un índice, data de cerca de 1650 y ya aludimos a ella en el capítulo segundo, destacando la influencia que tuvieron sus innovaciones formales en William Hogarth. Se trata de *Una santa y bien probada receta y cura para la pérfida enfermedad de las esposas desobedientes*, un grabado de seis viñetas de Paul Fürst que a primera vista parece una simple ilustración del largo texto narrativo al que acompaña, pero en la que, un examen más detallado nos puede descubrir técnicas narrativas puramente visuales (fig. VI/34).

Aunque esta secuencia de viñetas demuestra tener ciertos rasgos de autonomía narrativa con respecto del texto, no es fácil entender el sentido de algunas de sus imágenes sin haberlo leído antes. La transición entre la cuarta y la quinta viñeta, por ejemplo, parece chocante a primera vista. Difícil es adivinar por qué hemos pasado de una escena familiar de interior al paseo en carruaje de la siguiente viñeta. El texto nos explica la relación causal que hay entre estas dos imágenes. La tira relata los problemas domésticos de una pareja y, al parecer, la quinta viñeta ilustra el consejo que un amigo le da

al marido basado en la experiencia personal. “[El amigo] cogió un viejo carruaje y se dirigió, a pesar de los quejidos de las ruedas y de su esposa, hacia el bosque más cercano. ‘Y no te molestes en volver’, se despidió su esposa<sup>42</sup>” (Kunzle, 1973: 229). Una vez en el bosque, el amigo recoge una gran cantidad de leños y regresa a casa para golpear a su mujer con ellos hasta matarla (Kunzle, 1973: 229).

A pesar de esto, en otras viñetas, las imágenes adquieren una fuerza narrativa propia. No es necesario leer el texto para entender, por ejemplo, cuáles son los motivos de la desobediencia de la esposa. En las viñetas segunda y tercera podemos encontrar índices visuales que lo dejan claro: según la casa se va llenando de niños, la esposa se siente cada vez más insatisfecha y empiezan las discusiones. Está claro que el motivo de este malestar es el exceso de trabajo y la imposibilidad de atender a tantos hijos; la jarra derramada por los niños en la tercera viñeta y la pelea que, acto seguido, empiezan marido y mujer, así lo indican: son índices narrativos.

William Hogarth llevará mucho más lejos que esta tira el uso de índices visuales con una intención narrativa. El reto que se propuso Hogarth es singular. Realizar una narración gráfica sin palabras, compuesta por seis escenas, en la que los gestos de los personajes, los objetos del escenario, el contexto en el que se presenta la escena, basten para hacer comprensible la historia. Por añadidura, la trama de *A Harlot's Progress* (1732), su primer conjunto extenso de estampas secuenciales y paradigma perfecto de su estilo, es completamente original. Sin embargo, *A Harlot's Progress* no es la primera narración pictográfica que no hace uso de la palabra; desde tiempos muy tempranos, existen tiras compuestas únicamente por imágenes, aunque en éstas, el hecho de que no tuvieran texto se debía a que porque el lector estaba familiarizado de antemano con la historia que se narraba.<sup>43</sup> Por ejemplo, para relatar el martirio de San Erasmo (fig. VI/35), no era necesario explicar verbalmente los porqués o los motivos de la historia porque el lector los conocía ya a la perfección.

Al tratarse de una historia original, William Hogarth compone cada imagen de *A Harlot's Progress* como si fuera una escena de teatro. Su propósito al hacer esto es singular, pues

introduce en su obra una dimensión temporal, fundamental a la hora de entender sus temas y, sobre todo, el tratamiento al que los somete. No se conforma con plasmar, definitivamente fijados en la instantánea de una única imagen, los distintos elementos que componen la realidad. Quiere, además, declinarlos a lo largo de un proceso donde se dé cuenta de cambios y transformaciones. (Altarriba, 2006: 9)

---

<sup>42</sup> Hemos traducido el texto a partir del resumen que David Kunzle hace del original en *The History of the Comic Strip*, vol. I. (1973).

<sup>43</sup> Debemos esta información a David Kunzle, según conversación privada en Los Ángeles, UCLA, octubre de 2009.



Un resumen del argumento de *A Harlot's Progress* nos ayudará a comprender el uso que Hogarth hace de los índices visuales para expresar relaciones causales y, de este modo, dar cuenta de los “cambios y transformaciones” narrativas que menciona Altarriba.

Moll Hackabout llega a Londres en un carruaje de la línea de York (fig. VI/37, esquina superior izquierda). Moll es una campesina que busca trabajo en la capital, probablemente como criada o como costurera. Una mujer entrada en años, la cual guarda un sorprendente parecido con una famosa celestina de la época, Elisabeth Needham (Paulson, 1971: 252), se da cuenta de la situación en la que se encuentra Moll y se aprovecha de ella, tratándola de convencer para que entre al servicio del hombre alto que espera junto a la puerta. Este hombre no es otro que el *coronel* Francis Charteris<sup>44</sup>, a quien la prensa de la época otorgó el título de “violador en jefe de la Gran Bretaña” (Riding, 2006: 76). Obviamente, el servicio para el que le contrata Charteris no es el que Moll pensaba. Después de un tiempo, Charteris se cansa de Moll y ésta encuentra un nuevo empleo como amante oficial de un judío rico (Quennell, 1955: 94), o existe también la posibilidad de que le haya sido vendida a este hombre por Charteris inmediatamente después de usarla (Kunzle, 1973: 304). A pesar de todo, a Moll le gustan más los jóvenes, como el soldado que aparece en la segunda plancha (fig. VI/37, esquina superior derecha). En ocasiones se lleva alguno a casa, pasando todo tipo de dificultades para hacerlos salir a la mañana siguiente cuando llega su “benefactor”; sin embargo, más tarde o más temprano, el protector de Moll descubre sus infidelidades y la expulsa. Las ganancias de Moll disminuyen drásticamente y, ahora, sólo puede permitirse vivir en una pequeña habitación de un vecindario pobre<sup>45</sup>, pese a lo cual todavía conserva el privilegio de contar con su propia criada (fig. VI/37, centro izquierda). Es entonces cuando John Gonson, un magistrado que en su momento hizo carrera acosando a las mujeres de la calle, descubre dónde vive Moll, entra en su habitación y la manda a prisión junto con su criada. Allí son condenadas a golpear cáñamo con un mazo (fig. VI/37, centro derecha), factor que sin duda empeora la frágil salud de Moll (fig. VI/37, esquina inferior izquierda). En la última plancha, Moll ha muerto y Hogarth ofrece el espectáculo de su funeral, lamentable a juzgar por la reacción de algunos invitados (fig. VI/37, esquina inferior derecha).

A lo largo de este resumen hemos hecho ciertas suposiciones, ciertas inferencias causales que son derivadas de los índices pictográficos que encontramos en escena. ¿Por qué sabemos que Moll es una campesina en busca de trabajo? Un índice en la primera plancha (fig. VI/38) nos lo revela. Se trata

<sup>44</sup> Igual que ocurre en el caso de Elisabeth Needham o, más adelante, en el de John Gonson, el lector del siglo XVII podía reconocer sin dificultad a estos personajes no porque fueran identificados por un texto, sino por su parecido físico (son iconos caricaturescos de sus modelos reales)

<sup>45</sup> Se trata de *Drury Lane*, según uno de los más tempranos comentaristas de la obra: “como podemos comprobar a tenor de [la inscripción] de la jarra de peltre que se encuentra en la esquina inferior derecha” (Lichtenberg, 1794-99: 26).

del carruaje procedente de York, una línea que era muy utilizada por el campesinado del norte para ir a Londres (Kunzle, 1973: 304). Quennell menciona otros dos índices delatadores del origen campesino de Moll: el pañuelo que le cubre los hombros, la rosa prendida en su corpiño y las tijeras que cuelgan de su bolsa (Quennell, 1955: 92), índice este último de su profesión: costurera.

Asimismo, Hogarth usa con frecuencia índices como estos para crear conexiones causales entre dos incidentes representados de forma simultánea, a los que Kunzle denomina *incidentes de conexión* (Kunzle, 1973: 306). En la tercera plancha (fig. VI/39) es posible identificar el nombre de un famoso bandolero, James Dalton, escrito en una caja, que por la forma y el tamaño, debe contener la peluca o el sombrero del mismo. El reloj que Moll sostiene en su mano es probablemente fruto de las labores de su amante Dalton la noche anterior. Y es el reloj, precisamente, lo que nos permite entender el sentido de la irrupción del magistrado Gonson: probablemente estaba siguiendo las pistas que Dalton había dejado tras de sí, lo cual le condujo a la habitación dónde éste vive con Moll.

La función narrativa más importante del índice surge cuando éste es utilizado de tal manera que “aunque una composición pictórica se limite a representar un único momento del tiempo”, en palabras del Earl de Shaftesbury según le cita David Kunzle, “es posible sugerir mediante ella la emoción o acción que la precede o que tiene lugar como consecuencia<sup>46</sup>” (Kunzle, 1973: 304). Es decir, la de sugerir una *secuencia implícita* a través de un índice; forma virtual de secuencia que ya hemos comentado brevemente al hablar de la viñeta de los *Conejitos Suicidas* y en la que abundaremos en el siguiente capítulo.

Evocar el momento previo es precisamente lo que ocurre en el caso de la máscara abandonada encima de la mesilla de la segunda plancha (fig. VI/40). La máscara es un índice de algo que ocurrió la noche anterior: Moll asistió a una mascarada, donde encontró un nuevo amante (al fondo, tratando de escapar). Pero este signo también nos permite imaginar con facilidad lo que ocurrirá a continuación: incluso aunque funcione la distracción que está intentando crear Moll dándole una patada a la mesa para que su amante oficial no descubra a su competidor, la presencia de la máscara acabará por denunciar su infidelidad. La imagen de la expulsión de Moll puede ser evocada con la misma claridad que la escena de la mascarada, incluso aunque éstas permanezcan invisibles: son dos escenas que Hogarth deja a la imaginación del lector, como si en este momento del relato estuviera intentando ahorrarnos en toda su crudeza los golpes del destino que sufre su heroína.

Pero Hogarth no solo usa índices dentro de cada grabado para evocar la causa o el efecto de la imagen que estamos viendo; también los repite de grabado en grabado para facilitar la transición entre

---

<sup>46</sup> La cita original proviene de COOPER, Anthony Ashley, tercer Earl de Shaftesbury (1713), *Essay on Painting*.

estos y hacérsela más comprensible al lector. Una de las repeticiones más representativas en *A Harlot's Progress* es la de las manchas negras, a la que ya aludimos en el capítulo anterior. Las manchas que Moll tiene en la cara son el síntoma (y por tanto, un índice) de alguna enfermedad venérea derivada de su profesión: en la primera plancha, la celestina muestra idénticos síntomas en su casa, aunque a juzgar por el número de manchas, hemos de deducir que en su caso dicha enfermedad se encuentra en una fase más avanzada.

Las repeticiones de índices en la obra de Hogarth no son siempre literales, como en el caso de las manchas faciales. En ocasiones se permite ciertas variaciones en los signos que repite invitando al lector a “participar activamente en la pintura” (Paulson, 1971: 488) o, en este caso, en la narración. La medicina es otro signo índice de la enfermedad de Moll y está presente de diversas maneras en las planchas tercera y quinta (fig. VI/39; fig. VI/41) pero con una interesante gradación de los remedios que se ponen en juego. En la tercera plancha tan solo encontramos algunos ungüentos encima de la mesilla de aseo (Kunzle, 1973: 306), lo cual nos hace pensar que la enfermedad de Moll todavía no es demasiado seria.

Sin embargo, en la quinta plancha, las referencias a la medicina se multiplican. Los dos doctores que están discutiendo cuál es la mejor cura para la enfermedad de Moll, una solución embotellada o bien un medicamento en forma de píldora; mientras que en el suelo podemos ver un índice adicional: un anuncio de “collares anodinos” (Lichtenberg, 1794-99: 58), que nos hace sospechar que la enfermedad de Moll, sífilis tal vez, es después de todo, mortal. Estos collares eran una suerte de “amuleto místico” para “aliviar el dolor” (Lichtenberg, 1794-99: 58), es decir, un recurso desesperado que compraban los enfermos cuando el resto de medicinas no surtía efecto. Gradación similar de índices constituyen así mismo los vestidos de Moll, cuyos cambios deben ser atribuidos a los vaivenes de su economía: en la primera plancha, un vestido barato pero limpio, característico de una campesina; un rico vestido burgués en la segunda; un ajado camisón en la tercera, etc.

Estas cadenas de índices que articulan la clausura causal (y existen muchas otras dignas de mención en la obra secuencial de Hogarth: el anillo en *Marriage à-la-Mode*, o el perro en *The Four Stages of Cruelty*, aunque en estos casos, además de índices tienen contenido simbólico) interactúan con el resto de signos pictográficos de tal manera que cualquiera de ellos puede hacernos volver atrás en la lectura para corregir la interpretación que hemos hecho de la información visual anterior, en un continuo juego de planteamiento y reajuste de hipótesis en un vaivén sintagmático y paradigmático como el que analizábamos en el pasaje del aeropuerto de Tintín en el capítulo anterior. Por ejemplo, el vestido que Moll lleva puesto en la cuarta plancha (fig. VI/42) nos da a entender que su situación económica no es

tan desesperada como parecía en la estampa anterior, pues aún no se ha visto obligada a vender todos los vestidos elegantes de sus años prósperos.

La técnica narrativa de Hogarth consistente en articular la causalidad mediante la repetición de índices fue adoptada por numerosos artistas como Cruikshank, Doré (*La Historia de la Santa Rusia*) o Cham, en el terreno de la tira cómica, y Thomas Rowlandson en el de la estampa secuencial. En el caso de Rowlandson, y de su popularísima serie *Dr. Syntax*<sup>47</sup>, el uso del índice ha quedado reducido a lo esencial: en lugar de sobrecargar el escenario de signos pictográficos como Hogarth, Rowlandson prefiere llamar la atención sobre uno solo en cada estampa o en cada pareja de ellas. Así, en la fig. VI/43, vemos al Dr. Syntax en un cementerio, entregado a la meditación y probablemente también al monólogo, ante la presencia del sepulturero. En sus manos sostiene un libro, quizá un ensayo o una novela del periodo romántico, a juzgar por los escenarios que visita el Dr. Syntax. Es esta lectura acaso la que le ha llevado a reflexionar sobre la vida y la muerte en el cementerio, y en la siguiente escena (fig. VI/44) podemos deducir que es también el motivo por el que cae al agua. Errabundo y absorto en sus pensamientos o en su lectura, Syntax tropieza con una de las rocas de la orilla del lago, el libro bien a la vista en su mano como índice del motivo de su caída, pero también como índice de sus pensamientos: puesto que aparece también en la anterior escena, podemos suponer que justo antes de la caída el Dr. Syntax seguía cavilando sobre el mismo tema que le llevó al cementerio.

Las razones de que el peso específico de la narración pase de ser sostenido por el texto a serlo por la imagen hay que atribuírselo al analfabetismo generalizado de la población, si bien con cierta cautela. No podemos decir que Hogarth o, después de él, Töpffer, estuvieran pensando en facilitar la “lectura” de sus narraciones gráficas haciendo uso del índice, ya que ambos dirigían sus obras a un sector privilegiado de la población: *A Harlot's Progress*, *The Rake's Progress* y *Marriage À-la-mode* eran demasiado caros en comparación con las asequibles tiras de ejecuciones que tan populares fueron en su época. Töpffer publicaba sus “cuentos en imágenes” en ediciones muy limitadas que, habitualmente, iban a parar a manos de sus amigos. Las razones que llevaron a Hogarth y a Töpffer a desarrollar un “lenguaje” puramente pictográfico probablemente no tuvieran nada que ver con el

---

<sup>47</sup> Las secuencias del *Dr. Syntax* quedan a mitad de camino entre el libro ilustrado y la narración pictográfica. Aunque fueron publicadas en forma de estampas coloreadas con acuarela y sin más texto que el título, los tres “tours” del *Dr. Syntax* alcanzaron celebridad en su edición en forma de libro con textos de William Combe. Hemos decidido incluir a Rowlandson en estas páginas ya que sus imágenes son algo más que meras ilustraciones, incluyen suficientes índices pictográficos vinculando una imagen con otra como para que podamos hablar de una narración pictográfica autónoma. Efectivamente, es posible seguir la narración solo mediante las imágenes, con independencia del texto; a lo que se añade la evidencia histórica de que aunque “el popular periodista William Combe escribiera los versos que acompañaban los dibujos de Rowlandson [...] Los dibujos siempre los hacía [Rowlandson] antes, y no existía una comunicación personal entre el artista y el escritor” (Kunzle, 1990: 18). Podemos decir que los textos eran, simplemente, un añadido.

analfabetismo; en el caso de Hogarth, se debió más bien a su aspiración por convertirse en pintor historicista, el género pictórico en el que la narración tiene mayor importancia.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que una vez Hogarth introdujo sus técnicas visuales de narración, éstas fueron muy rápidamente adoptadas por sus seguidores, tal vez porque veían en ellas la manera ideal de llegar a un público más amplio. De hecho, las fórmulas narrativas de *A Harlot's Progress* y *The Rake's Progress* tuvieron tanta aceptación que muy pronto aparecieron “copias pirata” a precio bastante más asequible, que podían ser adquiridas por todo el mundo, incluso por los sectores con menos medios económicos, donde el analfabetismo tenía mayor incidencia. El motivo de que los libros del Dr. Syntax fueran mucho más populares que otros libros ilustrados como, por ejemplo, los de Doré, era muy posiblemente el mismo. Rowlandson elaboraba sus ilustraciones sin contar con el texto, articulando con ellas la narración; posteriormente se le añadían versos explicativos (Kunzle, 1990: 18). Por muchas dificultades que tuviera a la hora de leer, cualquiera podía comprender las peripecias del Dr. Syntax, las cuales conservaban perfectamente su sentido del humor incluso sin entender ni uno solo de los versos. Cosa distinta era leer, por ejemplo, el *Quijote* de Doré. Tratándose de un limitado número de ilustraciones, éstas como mucho podían aclarar alguno de los episodios más célebres de la obra, pero al lector analfabeto no le era posible seguir la narración por mucho tiempo que se pasara contemplándolas.

Lo cierto es que a pesar de que, en sus orígenes, la narración “indicial” hogarthiana naciera probablemente como una mera sofisticación, probó ser una forma espléndida de hacer llegar la narración pictográfica al público analfabeto. Su uso del índice se impondrá en la narración gráfica de forma generalizada durante el siglo XVIII, también gracias en parte por la rápida popularización de la caricatura en grabados y revistas, para más tarde ser heredado por la secuencia mimética en la tira cómica y, finalmente, por el cómic.

### VI.3.3. LA CAUSALIDAD EN LA SECUENCIA MIMÉTICA.

Como sabemos, aunque la secuencia mimética cuenta con clarísimos antecedentes incluso fuera del ámbito de la imprenta (las metopas del lado sur del Partenón), es Töpffer quien la convierte en un recurso básico de las narraciones pictográficas. Las narraciones de Töpffer tienen además la peculiaridad de ser las primeras en asumir el formato de libro, en este caso apaisados, lo cual le permitía contar con una nueva unidad narrativa: la página. Y fue precisamente esta innovación la que lo condujo a la

secuencia mimética: al dedicar cada página a la narración de una escena diferente, existía la posibilidad (es decir, el espacio suficiente) para fragmentar cada escena en un cierto número de viñetas.

La primera consecuencia de esto es, claro está, la reducción de las elipsis temporales entre viñetas pertenecientes a una misma escena. Ya no nos encontramos con los alargados intervalos de tiempo que separaban en Hogarth una imagen de otra. Las secuencias miméticas de Töpffer facilitan la lectura, al menos en el sentido de que, con una rápida mirada, es fácil percibir como un todo, como un hilo continuo, las acciones representadas en viñetas sucesivas. Al existir una amplitud temporal menor entre viñeta y viñeta, los índices que las conectan causalmente no tienen por qué ser de una naturaleza tan deductiva como los de Hogarth o Rowlandson. Si en los grabados de Hogarth ciertos objetos del escenario eran los índices de causalidad primarios, con Töpffer, además de los objetos, también los gestos servirán de índices. En la secuencia relato, el gesto de un personaje puede actuar como índice de lo que le está ocurriendo o lo que está sintiendo en ese momento (por ejemplo, en una tira cómica de Gillray); sin embargo, a duras penas podrá servir para interpretar las elipsis entre viñeta y viñeta, debido al largo intervalo de tiempo que media entre una y otra. ¿Cómo resumir en un gesto lo que ha ocurrido durante uno o dos años? Un cambio de vestuario o de escenario puede, sin duda, explicarlo mucho mejor, como hemos visto en *A Harlot's Progress*. Sin embargo, puesto que en la secuencia mimética la amplitud de las elipsis es mucho más pequeña, los gestos que hace un personaje en una viñeta pueden servir para explicar lo que está haciendo en la siguiente.

Podemos recurrir prácticamente a cualquier secuencia de Töpffer para comprobar el gran poder expresivo que tienen los gestos a la hora de articular la causalidad de una forma intuitiva y netamente visual. Tomemos una de sus obras más celebradas, *Monsieur Cryptogame* (fig. VI/45). Es sencillo entender lo que está ocurriendo en esta secuencia con tan solo barrerla con la mirada, antes incluso de haber leído los textos; basta tan solo con fijarnos en los gestos corporales, en los rostros, y por supuesto (en esto no abandonamos a Hogarth), en los objetos.

Una joven empuja el cuerpo inerte de un hombre mayor que ella, rígido como un tablón de madera. Por la posición de sus manos y su rodilla apoyada en la cintura del hombre, se diría que está empujándolo, aunque es difícil decir a juzgar solo por la imagen, si lo que está intentando es levantarlo del suelo o simplemente que no se desplome encima de ella. En la segunda viñeta vemos a la joven arrodillada en el suelo, con las manos unidas en gesto de rezo. Los ojos cerrados del hombre nos confirman que está totalmente inconsciente. Ojos y manos, índices relacionados entre sí y también relacionados con la viñeta anterior, nos informan del sentido de esta secuencia: la muchacha está

tratando de reanimar al hombre, pero no sabe cómo hacerlo. Finalmente, en la última viñeta, la joven recurre a una taza de café o té, sin demasiado éxito pues la boca y los ojos del hombre siguen cerrados.

Recapitulando: tenemos, por un lado, los ojos cerrados y la rigidez corporal como índices de la pérdida de conciencia; y, por otro, las manos de la muchacha y la taza de café o té como índices de la motivación de la muchacha: reanimar al hombre. Gracias a todos estos índices pictográficos hemos podido reconstruir el sentido causal de la escena y efectuar la operación de clausura vinculando las tres viñetas entre sí. Ahora, los textos nos permitirán añadir datos y, si es necesario, corregir esta primera lectura.

El texto de la primera viñeta, nos informa de que el hombre mayor es el protagonista de la narración, *Monsieur Cryptogame*, y nos permite precisar el significado del primer gesto de la joven al intentar empujar a Cryptogame: no está intentando levantarlo, sino tan solo evitar que “lui tombe dessus”, que se le caiga encima. Por añadidura, el texto nos aporta un nuevo dato de cierta relevancia causal del que la imagen no nos informa: M. Cryptogame está congelado (“gelé”). El resto de datos verbales tan solo sirven para confirmar información causal de la que ya tenemos conocimiento por los índices pictográficos: la muchacha le da a probar una bebida caliente (“boisson chaude”) cosa que ya sabemos por el aspecto de la misma y por las volutas de humo que salen de ella, pero ni siquiera esto consigue reanimar a Cryptogame (“n’en tient compte”).

Al contrario de lo que ocurre en las tiras narrativas tradicionales, el texto en la secuencia mimética töpfferiana y en las narraciones gráficas posteriores a Töpffer, es ya inseparable de la imagen. En primer lugar, las relaciones causales básicas quedan articuladas por índices pictográficos, de manera totalmente visual; y en segundo lugar, el autor se sirve del texto para aclarar el significado de alguno de estos índices, informándonos, por ejemplo en este caso, de que Cryptogame no está muerto, y complementándolos asimismo con información nueva como el hecho de que esté congelado.

Como sabemos, una de las técnicas usadas por Hogarth para articular la causalidad es repetir índices a lo largo de las imágenes que componen la secuencia. Las manchas negras en el rostro de las mujeres, los vestidos de Moll o el insistente leitmotiv de las medicinas en *A Harlot’s Progress* ayudan a configurar el ritmo narrativo y al mismo tiempo funcionan como columna vertebral del relato. Töpffer lleva estas repeticiones a otro nivel, pues con gran frecuencia llega incluso a repetir viñetas enteras.

En un pasaje de *Monsieur Pencil* podemos encontrar una secuencia con estructura alternante que resulta harto curiosa, pues está compuesta por dos imágenes similares, la de un hombre escribiendo y la de otro encerrado en una jaula, que se van repitiendo con pequeñas variaciones que nos aclaran el

significado de la escena (fig. VI/46). El cautivo es Monsieur Jolibois, a quien en una escena anterior hemos visto caer del cielo y aterrizar encima de un montón de paja en la finca de un doctor. Éste lo toma por un extraterrestre y lo enjaula para realizar con él una serie de experimentos. En principio la alternancia de los esfuerzos de Jolibois por salir de la jaula y el acto de escribir del doctor puede resultar un poco extraña. ¿Qué está escribiendo el doctor? ¿Por qué tanta desesperación en el hombre enjaulado? Un texto narrativo y los fragmentos del diario del doctor nos aclaran la relación causal que está ya, de todas formas, implícita en estas imágenes. Jolibois cree que el doctor quiere seducir a su mujer y que, por tanto, lo ha enjaulado, cuando en realidad los motivos del confinamiento son otros. Creyendo que Jolibois ha llegado de otro planeta, el doctor desea estudiar su comportamiento y examina, uno a uno, todos sus movimientos dentro de la jaula tratando de encontrarles un significado. Al verle luchar tan denodadamente, el doctor piensa que su furor es debido al clima caluroso (primera y segunda viñeta). Incapaz de romper los barrotes y loco por los celos, Jolibois se cuelga cabeza abajo, lo que el doctor interpreta como una costumbre típica (“puede desplazarse indiferentemente con las manos o con la cabeza”). Jolibois impulsa los pies hacia arriba sujetado a los barrotes, y el doctor escribe “y [desplazarse] como si estuviera nadando”, etc.

Al repetir de forma alternante la viñeta de la jaula y la del doctor escribiendo, Töpffer persigue dos propósitos. El primero, establecer una relación causal entre ambas imágenes con ayuda del texto. El segundo, crear un efecto rítmico “similar al de una partitura musical” (Kunzle, 1990: 55). Igual que ocurría en la anterior secuencia que hemos examinado, con Töpffer el texto se convierte en un aliado inseparable de la imagen, contradiciéndola con malinterpretaciones, ironizando sobre ella y complementándola si es necesario aclarar detalles que serían difíciles de explicar sólo mediante el dibujo.

Con Töpffer quedan asentados los mecanismos básicos de articulación causal en la secuencia mimética, los cuales, a grandes rasgos, seguirán siendo los mismos en la tira cómica del siglo XIX y el cómic del siglo XX. Como lectores tenemos tendencia a buscar en cada viñeta índices y ocasionalmente símbolos pictográficos (gestos, objetos, palabras, etc.) que expliquen su relación causal con las viñetas anteriores, de modo que podamos seguir la narración como si fuera un flujo ininterrumpido de acciones encadenadas entre sí. Por supuesto, ese flujo puede verse interrumpido por alteraciones temporales (analepsis y prolepsis) o por cambios espaciales, como hemos visto en los epígrafes anteriores; sin embargo, cuando leemos un cómic tenemos la expectativa, al menos en un primer momento y hasta que no aparezca ningún dato pictográfico o verbal que pruebe lo contrario, de interpretar cronológicamente toda secuencia de imágenes, como una cadena causal ininterrumpida.



Esa inercia del lector a dar, por lo menos en un primer momento, una interpretación causal y cronológica a cualquier yuxtaposición de imágenes, es algo a lo que algunos autores contemporáneos de cómic han tratado de sacar partido en un intento de desafiar las expectativas causales creadas por dicha, llamémosla así, *inercia cronológica*. Hacia los años 70 del siglo XX, cuando el cómic empieza a abrirse a influencias literarias, poéticas y cinematográficas del postmodernismo y, en algunos casos, de la experimentación radical, se empieza a buscar aunque de una manera tímida una ruptura con la causalidad típica del relato cronológico.

El dibujante francés Jean Giraud, quien en su faceta surrealista firma con el seudónimo de “Moebius”, trata de divorciarse de la causalidad del mundo físico, bien desdeñándola por completo (en *El Garaje Hermético*, por ejemplo), bien buscando un nuevo tipo de causalidad de orden poético. Esto último es lo que ocurre en la secuencia de la fig. VI/47. A primera vista es difícil entender la relación causal de sus tres viñetas: en la primera viñeta, un hombre bebe de un vaso que le ofrece una atractiva mujer; en la segunda, sale disparado como por impulso de un chorro de agua; en la tercera, vemos tan solo su rostro petrificado. Dentro de un esquema interpretativo tradicional esta sucesión de imágenes no tendría sentido. Las viñetas no contienen índices válidos que nos permitan conectar lógicamente una imagen con otra. Sin embargo, si nos fijamos en los textos, éstos nos invitan a dar una interpretación metafórica a la secuencia.

Las leyendas describen el proceso por el que pasa el héroe clásico al concluir toda tragedia: la hubris, que provoca la caída del héroe; la muerte, consecuencia del paso en falso que ha dado; y, por último, la eternidad. Aunque, como decimos, no existen índices que permitan articular relaciones causales, sí hay símbolos que nos proporcionan un contexto de interpretación válido. Se trata de símbolos de carácter sexual: las medias como elemento fetichista, el fruto prohibido que la mujer da a probar al hombre, la poderosa eyaculación que catapulta al hombre, repentinamente empujándolo, hacia el cielo, el mar como elemento telúrico y la quietud final. Moebius alude de forma metafórica, prescindiendo de índices, a una cadena de acontecimientos entre los que sí existe relación causal: la seducción, el coito y el reposo postcoital; comparándolos a su vez con tres momentos de la tragedia humana: caída, muerte y eternidad. Lo que tenemos aquí no es otra cosa que una secuencia relato, con su cronología y su rigurosa ligazón causal, pero expresada exclusivamente mediante símbolos, en lugar de índices.

El símbolo puede sustituir al índice para articular una causalidad “alternativa” dentro de un discurso poético, que en el caso de Moebius, nunca deja de ser en parte narrativo. Por decirlo así, el símbolo siempre acude al rescate del índice cuando se confronta al lector con una situación de

causalidad no ordinaria. Muchos pasajes de *Watchmen* son prueba de ello; aunque al contrario que Moebius, a Alan Moore no le preocupa tanto la búsqueda de una causalidad de orden surrealista<sup>48</sup>, como desafiar las expectativas causales ordinarias del lector, sobre todo en lo que respecta a las transiciones entre secuencia y secuencia.

En la fig. VI/48 podemos encontrar uno de los clásicos *trompe l'oeil* causales de *Watchmen*. Durante uno de sus largos vagabundeos, el enmascarado justiciero Rorschach pisa un charco mientras reflexiona sobre el asesinato de su colega, el Comediante. La última viñeta de la página seis del capítulo quinto muestra dicha pisada, pero al pasar de página nos encontramos con una imagen chocante que, en la fig. VI/48, hemos dispuesto al lado del charco. Se trata de una viñeta en la que, simplemente, vemos una puerta con un cartel de un Buda salpicado de sangre. Nada más ver esta viñeta y sin haber podido examinar aún en detalle las viñetas siguientes, el lector se dejará llevar en un primer momento por la *inercia cronológica*, asumiendo que la viñeta de la puerta tiene lugar en el mismo espacio que la viñeta del charco, que es cronológicamente posterior a ésta y que ocurre como consecuencia de ella. Puesto que solo vemos el detalle de la puerta, lo lógico es asumir que está contenida en el mismo espacio que la viñeta anterior: al fin y al cabo, puede tratarse de un portal de la calle. Si esto es así, la salpicadura de sangre ha podido ser causada por el pisotón de Rorschach. La mención de la palabra “sangre” en su diario incluso puede contribuir a que pensemos que el charco no sea de agua, sino precisamente de sangre.

Cuando leemos una secuencia cualquiera intentamos por todos los medios efectuar clausuras espaciales, temporales y causales cuando pasamos de una viñeta a otra, con el único objeto de darles sentido dentro de un marco narrativo lógico. Sin embargo, si seguimos leyendo este pasaje, nos daremos cuenta de que dicha búsqueda de la unidad espacial, temporal y causal es fruto de una simple inercia, y que en ocasiones, nos puede llevar a ver relaciones causales allí donde no las hay.

Al pasar a las siguientes viñetas es fácil comprobar que la puerta en realidad no pertenece al mismo escenario por el que transita Rorschach (fig. VI/49). Ha habido un cambio repentino de secuencia y del vagabundeo de Rorschach hemos pasado a otra escena, sin relación causal con la primera, en la que dos policías investigan un asesinato, que aparentemente puede estar relacionado con el del Comediante. La mancha de sangre de la puerta es parte del escenario del crimen de este segundo asesinato. Una vez que integramos estos nuevos datos en nuestra lectura, habremos de corregir la interpretación ilusoria que le hemos dado al charco y a la sangre, desestimando la relación causal que en

---

<sup>48</sup> Al menos no al comienzo de su carrera, momento en el que escribe *Watchmen* (1986). Sin embargo, algunas de sus obras más recientes sí se acercan más al surrealismo, entre ellas *Promethea* (1999-2005) o *El Amnios Natal* (1999).

un primer momento hubiéramos podido establecer y estableciendo una relación simbólica entre una escena y otra.

No es éste el único caso de causalidad espúrea o aparente en *Watchmen*. En un pasaje de un capítulo anterior, el segundo, la heroína retirada Sally Jupiter le cuenta a su hija ciertos detalles sórdidos de su pasado. Después de enseñarle un cómic pornográfico del que ella fue protagonista (una de las clásicas *Biblias de Tijuana*), contempla una vieja fotografía suya, en la que aparece con sus compañeros del grupo de superhéroes al que perteneció (fig. VI/50).

Cuando Sally mira la fotografía vemos cómo se refleja en ella un fogonazo de luz, que a juzgar por la viñeta siguiente, hay que atribuir al *flash* de una cámara. Sin embargo, al llegar a la última viñeta y después de leerla y examinarla con atención, nos vemos forzados a reconsiderar esta interpretación. El reflejo en el marco de la fotografía no es debido al flash de una cámara: una vez más, la inercia cronológica nos ha hecho interpretar el reflejo como un índice causal para dar sentido a las imágenes. En realidad, la cámara fotográfica de la penúltima viñeta es aquella con la que se tomó el retrato de los antiguos compañeros de Sally. Lo que parecía un índice (el reflejo del *flash* en el cristal de la foto) ya no lo es; se trata simplemente del reflejo de la luz solar, que funciona como un símbolo del recuerdo, de la “revelación”. Lo que parecía una secuencia cronológica ininterrumpida, son en realidad dos secuencias distintas. Esta reinterpretación tiene lugar en cuanto el lector percibe la naturaleza simbólica del reflejo de la luz, naturaleza a la que la misma Sally alude en el diálogo: “Cada día el futuro parece hacerse más oscuro. Pero el pasado, incluso en sus peores partes, parece hacerse más brillante todo el tiempo”. Al ver el antiguo retrato, Sally se siente como si estuviera de nuevo haciéndose la foto con sus amigos, de ahí que sufra la ilusión de sentirse de nuevo deslumbrada por el *flash* del pasado.

Puesto que la secuencia cronológica es el tipo de secuencia que domina en el discurso narrativo, al enfrentarnos como lectores a esta clase de discurso, siempre manejamos una hipótesis de partida basada en la unidad espacial, temporal y causal, en la que tratamos de encajar rimas visuales como las que hemos visto en los ejemplos anteriores de Moore y Moebius. Este hábito de lectura, basado en la *inercia cronológica*, está relacionado a nuestro parecer a la marcada tendencia que sufrimos, como lectores y espectadores, a leer de manera secuencial todas las imágenes que nos encontramos a nuestro alrededor. Tendencia debida, en buena medida, no sólo al cine, sino también a las narraciones pictográficas que, de algún modo u otro, bajo la forma de tiras narrativas, estampas secuenciales, tiras cómicas o incluso libros ilustrados, llevan presentes en nuestra cultura desde hace siglos. Nos parece apropiado cerrar este capítulo citando a Alberto Manguel, quien precisamente trataba de explicar la razón de dicha tendencia.

Cuando leemos imágenes les agregamos la temporalidad propia de la narrativa. [...] [Malraux] sostenía lúcidamente que, al colocar una obra de arte entre otras obras de arte creadas antes o después, los espectadores modernos fuimos los primeros en oír lo que él llamaba “el canto del cambio”, es decir, el diálogo que una pintura o una escultura dada establece con las pinturas y esculturas de otras culturas y otros tiempos. (Manguel, 2000: 29-30)

Con la expresión “canto del cambio”, no se hace referencia únicamente a la intertextualidad que impregna a toda imagen, sino también a nuestra necesidad de crear un relato a partir de ellas, es decir, la necesidad de explicar de una manera causal los cambios y las diferencias que se producen al pasar de una imagen a la siguiente. Diferencias que el espectador sólo pudo empezar a percibir cuando éstas comenzaron a reunirse en los museos y, luego, a reproducirse masivamente gracias a la invención de la litografía y a los medios de impresión fotográfica en masa. Nuestros hábitos de ordenación secuencial responden no tanto a un fenómeno natural, sino a un patrón cultural heredado que proyectamos en las imágenes que recibimos y también en los textos.

Sin embargo, cómo hemos podido comprobar gracias a autores como Moore o Moebius, en ocasiones no es posible encajar las imágenes en un esquema causal tradicional porque resulta imposible interpretar los signos que encontramos en la imágenes como índices causales válidos, bien porque hallamos nuevos índices que entran en contradicción con los primeros, como ocurre en *Watchmen*; bien porque no hay índices en absoluto, como ocurre la secuencia de Moebius que hemos analizado. Y, a pesar de todo, en casos como éstos, el lector sigue oyendo el “canto del cambio”, sigue buscando el diálogo entre las imágenes. Su manera de hallarlo es siempre la misma: buscar símbolos, bien en otros signos (Moebius), bien reinterpretando simbólicamente lo que tomó por índices, como ocurre con el reflejo de *Watchmen*, símbolo del recuerdo. Las propiedades metafóricas de la secuencia, en último término, pueden dar sentido causal a una concatenación de imágenes siempre que no sea posible aplicar entre ellas una causalidad lógica.

## VII. LA VIÑETA.

### VII.1. EL CONTENIDO LÉXICO DE LA VIÑETA.

#### VII.1.1. EL ASPECTO GRÁFICO DE LA ESCRITURA.

##### VII.1.1.1. EL PRINCIPIO DE HOMOGENEIDAD GRÁFICA. DE LA ESCRITURA TIPOGRÁFICA AL TEXTO MANUSCRITO.

Si exceptuamos las tiras mudas y los chistes gráficos, la combinación de dibujo y texto escrito es uno de los rasgos más característicos del cómic. Aunque el sistema de narración “indicial” introducido por Hogarth supuso una ruptura con la servidumbre que la imagen le dispensaba al texto, esto no produjo la desaparición de la palabra en las narraciones pictográficas. Justo lo contrario, al adquirir la imagen la capacidad de narrar por sí misma, el texto empezó a adquirir otras funciones más allá de la aclarar el significado de la imagen, como veremos más adelante.

Por supuesto, el cómic no es el único medio que basa buena parte de su mensaje en la interacción de palabra e imagen. Hoy en día estamos acostumbrados a que cualquier discurso visual integre ambos elementos. Primero, fueron combinados en el cine mudo, y actualmente lo están en la televisión y en Internet. Desde sus inicios, la publicidad viene uniendo el mensaje visual al escrito. Allá donde haya imagen es común que ésta dialogue con la escritura, bien sea dentro de un libro ilustrado, bien en la fotografía de prensa, cuyo significado puede cambiar por gracia de un hábil pie de foto.

Sin embargo, en su particular manera de combinar la imagen con la palabra, el cómic se diferencia de todas estas disciplinas en tanto en cuanto, al contrario que la televisión, la publicidad, el libro ilustrado o la fotografía, su contenido léxico no suele ser expresado con caracteres tipográficos. En el cómic es habitual que la palabra sea una reproducción del trazo manuscrito del propio dibujante o de un calígrafo profesional (fig. VII/1). En contadas ocasiones encontramos escritura tipográfica en el cómic. Es habitual, sí, en Estados Unidos, donde la producción de cómic está más estandarizada que en Europa y el reparto profesional de tareas es más acusado. Por lo general, en el cómic de superhéroes tanto el diálogo como el texto narrativo están impresos con tipografía fija; pero aun en casos como éste, dicha tipografía trata de imitar el trazo de la escritura manuscrita mediante el uso de fuentes

informáticas<sup>49</sup> (fig. VII/2). Menos habituales son los caracteres de imprenta, los cuales se suelen reservar para producir un efecto deliberado de distanciamiento entre la ilustración, que contiene la traza estilística particular del dibujante, y el contenido tipográfico, desprovisto del gesto manual que da origen a la escritura.

Dejando estos casos a un lado, el texto en el cómic suele responder a lo que Philippe Marion ha denominado el *principio de homogeneidad gráfica*. Según Marion, “el trazo (*trait*) manuscrito responde de manera más o menos solidaria con el trazo gráfico del dibujo”. Frente a la “inmovilidad normalizada de la tipografía”, la escritura en el cómic posee el mismo “movimiento plástico del trazo que particulariza todo dibujo” (Marion, 1993: 61). En la televisión y en la publicidad, palabra e imagen pueden concurrir con el fin de articular un mismo mensaje; sin embargo y con la posible excepción de los logotipos, el aspecto visual del texto no suele compartir las mismas características gráficas que la imagen a la que acompaña, como si palabra e imagen fotográfica discurrieran por dos canales distintos, aunque yuxtapuestos. En el cómic, sin embargo, no es tan fácil establecer una oposición binaria entre palabra e imagen, pues ambos no solo se complementan en su significado, sino que además interactúan gráficamente.

Will Eisner es un autor especialmente consciente de este principio de homogeneidad gráfica y con mucha frecuencia hace rimar la palabra con la gestualidad de sus personajes para reforzar el mensaje. En la primera viñeta de la fig. VII/3, el firme y recto trazo de la orden lanzada al perro, “¡A por ella, Hugo!”, responde de manera solidaria con la angulosa expresión facial, el gesto forzado y el aspecto corpulento del hombre que la pronuncia; mientras que, al darse cuenta en la siguiente viñeta de que su perro ha muerto, el tembloroso y deformado trazo de la frase “Hugo, ¡lo han envenenado!” concuerda también con los ojos caídos y la contorsión de la boca. Obsérvese como se han respetado en la traducción las características gráficas originales del texto.

La aplicación del principio de homogeneidad gráfica tiene efectos evidentes sobre la recepción del mensaje. En primer lugar, y como afirma Marion:

[...] la escritura, en tanto que combina la facilidad de lectura propia de la tipografía con un efecto de impulsión manuscrita, tiende a producir un efecto de proximidad capaz de favorecer la participación y la inmersión en la representación (Marion, 1993: 63).

---

<sup>49</sup> También en nuestro país se recurre con frecuencia a las fuentes informáticas de imitación manuscrita a la hora de traducir cómic tanto estadounidense como franco-belga. Sin embargo, en lo que respecta a la producción propia, suele ser el propio dibujante quien rotula los textos.

Al participar la palabra del trazo gráfico del dibujo, el lector percibe las connotaciones icónicas de la escritura antes incluso de procesar el significado léxico del texto. En el ejemplo anterior basta con lanzar una rápida mirada a las palabras, sin leerlas siquiera, para poder captar el tono de furia (primera viñeta) o de dolor (segunda viñeta) del hombre que las pronuncia. En casos como este, el contenido léxico se yuxtapone al gráfico sin discontinuidades ni “costuras”, es decir, como si la imagen y el texto se dieran encuentro en un espacio semiótico homogéneo que favorece sin duda la fluidez de la lectura.

Marion identifica una segunda consecuencia del uso de escritura manuscrita: la posibilidad de asociarla a la presencia de un *sujeto grafiador*, término que podríamos asimilar al de narrador implícito en un texto novelístico; esto es, la entidad abstracta de la que emanan los signos que componen el mensaje, entendiendo que en el caso del cómic se trata de signos léxicos y pictográficos. La letra manuscrita del cómic está llena de accidentes e irregularidades; aunque no se pretenda dar una connotación especial a la escritura, no existen dos letras iguales en el trazo manuscrito, e incluso algunos autores, como Ricardo Liniers en su diario *Conejo de viaje*, se resisten a esconder sus errores de redacción, dejando a la vista tachaduras y arrepentimientos, quien sabe si accidentales o no, a fin de resaltar la espontaneidad de su obra (fig. VII/4).

Para Marion es como si “lo abstracto de la escritura y la normalización tipográfica hubieran sido sensualizadas por un cuerpo, marcadas por la traza (*trace*) de un yo” (Marion, 1993: 58). Las peculiaridades del trazo manuscrito (esa traza o huella a las que se refiere Marion con la palabra “trace”) son una invitación a que el lector atribuya rasgos personales a ese “yo” grafiador; rasgos que en la literatura se pueden encontrar en la gramática, en la elección del vocabulario, o en definitiva, en el estilo lingüístico del narrador, y que en el cómic se encuentran no solo en estos elementos, sino también en el aspecto gráfico de la escritura. Por supuesto, no debemos caer en el error de identificar al sujeto grafiador ni con el dibujante ni con el guionista, responsables “reales” de la escritura, ya que lo que puede estar revelando el trazo gráfico de la escritura son características de un narrador ficcional.

En tercer lugar cabría mencionar un último efecto del principio de homogeneidad gráfica. Puesto que la palabra manuscrita es la norma, el excepcional uso de la escritura tipográfica aparece revestido de un significado especial. La tipografía estándar produce un efecto de distanciamiento entre el contenido léxico y pictográfico de la viñeta, y en ocasiones es posible usar este distanciamiento en el proceso de significación. En la fig. VII/5 reproducimos un *cartoon* de Sempé donde se aprecia una evidente discontinuidad entre el dibujo (de apariencia espontánea e inacabada) y el texto (tipográfico y completamente regular). Si esta viñeta consigue arrancarnos alguna sonrisa es, precisamente, por la discontinuidad que existe entre lo que se ve y lo que se dice en el texto. El escenario bullicioso y

hedonista de Saint Tropez parece el menos indicado para la tertulia que está teniendo lugar: “¡Veamos, Bob! Lo que Georges quiere decir cuando estima que el pensamiento de Mao Tsé Tung tiene menos pureza que el de Marx, es que...”. No es azarosa la elección de una tipografía regular para expresar estas palabras, pues de este modo se ayuda al lector a percibir lo absurdamente inadecuada que resulta esta conversación, más propia de un café en una ciudad, que de un yate en una localidad de veraneo. Como veremos más adelante, la tipografía no solo tiende a producir un efecto de extrañamiento, sino también el de investir al texto de cualidades “literarias”. No es infrecuente, por ejemplo, el uso de tipografía de máquina de escribir cuando se presenta un texto que está siendo escrito por un personaje, por ejemplo, una novela o un informe que redacta al tiempo que se desarrolla la narración.

Como nos demuestra este *cartoon* de Sempé, no todos los cómics obedecen siempre al principio de homogeneidad gráfica; y cuando lo hacen, nada les obliga a aproximar palabra y dibujo en el grado en que lo hace Will Eisner en *Contrato con Dios*. Las consideraciones que hemos señalado acerca del principio de homogeneidad gráfica son aplicables al cómic sólo de una forma general, pues en función de una mayor o menor cercanía estilística entre el contenido léxico y el pictográfico, cuestiones como la iconicidad de la palabra, la identificación de un sujeto grafiador o la discontinuidad léxico-pictográfica jugarán un papel importante o no en el mensaje, como analizaremos en el siguiente epígrafe. Por otro lado, el principio de homogeneidad gráfica tiene validez solo en el ámbito del cómic, no en la tira narrativa ni en las estampas secuenciales, pues en ellas el texto casi siempre está impreso en caracteres tipográficos.

El principio de homogeneidad gráfica es resultado de una necesidad latente que han arrastrado las narraciones pictográficas a lo largo de su historia: la necesidad de unir texto e imagen en aras de una mayor fluidez narrativa. Sin embargo, esta unión no fue siempre posible, debido por un lado a las limitaciones tecnológicas asociadas a los métodos de impresión y, por otro, debido a la forma de concebir las relaciones entre texto e imagen. Las primeras tiras narrativas aparecieron hacia mediados del siglo XV con la llegada de la imprenta, y sus grabadores no hicieron más que recuperar en ellas una forma de narración ya conocida por los miniaturistas medievales y que consistía en disponer de manera secuencial un conjunto de viñetas, cada una de las cuales era acompañada de un pequeño texto descriptivo para aclarar el sentido de la imagen. En las miniaturas este texto era, por supuesto, manuscrito. Las tiras narrativas, sin embargo, se grababan sobre un bloque de madera (xilografía) o una plancha de cobre, e incorporar contenido léxico a mano alzada sobre estas superficies no era cosa fácil. Puesto que la copia impresa es el reverso especular de las incisiones hechas sobre la madera o el cobre, el texto había de trazarse de forma invertida, tarea harto laboriosa que era fácil de evitar si se recurría al uso de caracteres tipográficos. Ello no impide que existan algunas tiras narrativas con texto manuscrito,



pero incluso en éstas el grabador intentaba reproducir la regularidad de los tipos de imprenta, borrando cualquier rastro de traza personal.

El contenido verbal de la gran mayoría de las tiras narrativas estaba impreso con tipos de imprenta; bien mediante la incrustación de tipos de metal en el bloque de madera, bien imprimiendo la tira en dos fases: en primer lugar se imprimía el contenido gráfico y en segundo lugar, se estampaba el texto con ayuda de la imprenta, de forma que las cajas de tipos coincidieran con los huecos en blanco que, encima o debajo de las viñetas, había dispuesto el grabador. Para asegurar la legibilidad del texto a la hora de imprimirlo en esta segunda fase era necesario que el grabador, a la hora de trazar el dibujo, hubiera prefijado los espacios donde irían colocadas las palabras. A tal fin se disponían junto a las viñetas marcos en blanco para acomodar el texto, de tal modo que la separación física de imagen y texto era obligada.

Sin embargo, la resistencia a integrar físicamente el texto dentro de la imagen no se deriva por completo de los condicionantes tecnológicos impuestos por la imprenta, pues, como veremos más adelante, en ocasiones los grabadores imprimían caracteres tipográficos dentro de la viñeta, bien en forma de letras sueltas con el fin de identificar determinados detalles de la imagen, bien bajo la forma de textos encerrados en bandas o filacterias muy similares a los bocadillos del cómic. Si en la mayoría de las tiras narrativas el texto permanece separado de la imagen, tanto en lo estilístico como en cuanto a su posición física, hay que atribuirlo también a que el texto tenía generalmente una función explicativa con respecto a la imagen: ayudaba a describirla y fijaba su significado. Incluso en las rarísimas ocasiones en que una tira narrativa contenía diálogos, estos no tenían como objeto dramatizar una escena, sino identificar su sentido. Más allá de eso no existía mayor interacción conceptual entre el elemento verbal y la ilustración, por lo cual no es de extrañar que tampoco hubiera interacción gráfica entre ambos elementos.

A mediados del siglo XVIII se producen dos cambios que facilitan dicha interacción. Al estar ya plenamente afincado el método “indicial” de Hogarth para narrar solo mediante imágenes sin necesidad de texto, se deja la puerta abierta a nuevos usos de la palabra escrita. Puesto que el texto ya no es necesario para explicar el sentido de la imagen, algunos autores de tiras cómicas posteriores a Hogarth, como pueden ser Gillray o Cruikshank, empiezan a utilizar la palabra para hacer comentarios irónicos sobre la imagen a la que acompañan (recordemos el “glorioso” regreso de John Bull en la tira de Gillray que reproducíamos en la fig. II/32).

En segundo lugar, esta mayor interacción conceptual, motiva a su vez la búsqueda de mayor

interacción gráfica entre texto e imagen, que por fin se alcanza con la invención de un nuevo método de grabado: la autografía. La *autografía* es una variante de la litografía (grabado en piedra) que viene a solucionar el inconveniente de la impresión “en negativo”. Consiste en trazar el dibujo sobre un papel especial en lugar de hacerlo directamente sobre la piedra como se hace en el grabado litográfico. Rodolphe Töpffer fue uno de los mayores defensores de la autografía. “Después de humedecer el reverso del papel”, explicaba Töpffer, “lo colocamos sobre la piedra aplicándole presión, y de este modo conseguimos que nuestro panfleto pase del papel a la piedra<sup>50</sup>” (Groensteen, 1994: 88-89). Así se lograba una piedra litográfica que daba como resultado una ilustración exactamente igual a la primera, es decir sin la inversión “en negativo” habitual de las técnicas de grabado. Al no haber inversión, Töpffer podía acompañar sus dibujos con texto calografiado de su puño y letra, sin tener que recurrir a tipos de imprenta.

Gracias a la autografía, Töpffer consiguió superar las rígidas relaciones que hasta entonces había habido entre imagen y texto, haciendo que podamos tomar su obra como el primer caso relevante del principio de homogeneidad gráfica. A pesar de que en sus obras el texto todavía está separado del dibujo, ambos elementos comparten el mismo “grano de voz”, por usar una expresión que le era muy grata a Barthes; es decir, un determinado tono o aspecto visual que confiere individualidad a “una voz que canta, una mano que escribe o un miembro que ejecuta” (Barthes, 1972: 162). El grano de voz de la escritura de Töpffer se caracteriza por un trazo manuscrito relativamente descuidado, juguetón a veces, siempre abigarrado y con un cierto aspecto naïf, que concuerda con el tono ingenuo, travieso e inocente de la voz narratorial. En este sentido, podemos decir que en Töpffer existe un continuo estilístico entre texto e imagen, pues “ingenuo”, “travieso” e “inocente” también son adjetivos que sirven para describir sus dibujos: ilustración y escritura tienen un grano de voz solidario. Es por eso que el lector puede intuir en su obra la presencia de ese sujeto grafiador postulado por Marion, cuyas características influyen no sólo en el tono de la narración, sino también en su significado.

Las narraciones por viñetas de Töpffer constituyen habitualmente una parodia del *Bildungsroman* o novela de formación, y sin embargo el “héroe” töpfferiano ni se forma ni progresa porque su vida es un continuo ir de un paso en falso hacia otro, emprendiendo todo tipo de profesiones o actividades para las que es absolutamente inepto. Ante esto, el narrador de Töpffer reacciona de manera irónica, comentando hirientemente las acciones de los protagonistas. Cuando el protagonista de *Histoire d'Albert* decide ser escritor, el narrador glosa lo siguiente: “se edita el libro bajo el título de *Armonías Tormentosas* y Alberto no se ocupa de otra cosa más que de parecerse a su retrato” (fig. VII/6). Para

---

<sup>50</sup> La fuente original de las palabras de Töpffer es un anuncio publicado por él mismo en el *Courrier de Genève* para promocionar su libro *Essais d'autographie*.

reforzar su sarcasmo, que nunca llega ser demasiado severo, Töpffer escribe el título del libro en la segunda viñeta con una caligrafía más alargada, muy a tono con el aire engreído con que se yergue Albert al posar. Se adivina, pues, gracias a este tipo de juegos caligráficos y al aspecto desenfadado de su escritura, un narrador jocosos y frívolo cuyos granos de voz, pictográficos y léxicos, se oponen de manera directa al género que está relatando y a los valores románticos de los que habitualmente era vehículo el *Bildungsroman* en la época de Goethe. Si Töpffer hubiera impreso con caracteres tipográficos, el tono del narrador habría perdido su desparpajo.

La asunción del principio de homogeneidad gráfica por parte de Töpffer fue, sin embargo, una excepción entre sus contemporáneos, ya que la autografía no terminó de extenderse demasiado como método de grabado pese a las ventajas que proporcionaba. Los narradores gráficos más sobresalientes de su época (Doré, Cham, Busch, Nadar) siguieron utilizando la impresión tipográfica, hasta que a finales del XIX se perfeccionaron las técnicas de grabado derivadas de la fotografía (fotograbado), las cuales facilitaron aún más la reproducción exacta de la ilustración y la escritura manuscrita incluida en ella.

#### VII.1.1.2. DIFERENTES GRADOS DE ICONICIDAD EN EL TEXTO ESCRITO.

El paso definitivo del texto tipográfico al texto manuscrito tiene lugar en la prensa estadounidense de fines del siglo XIX. Examinaremos los detalles y las circunstancias de este fenómeno en el siguiente epígrafe, dedicado al bocadillo, pues la escritura manuscrita en el cómic está indefectiblemente asociada a la incorporación del texto en el interior de la viñeta, principalmente a modo de diálogos. Por el momento nos interesa tan solo destacar que el principio de homogeneidad gráfica queda asentado definitivamente en el cómic a principios del siglo XX. Decir que “el texto se lee como una imagen”, como afirma Will Eisner (Eisner, 1985, 10), es válido tanto para la obra de Töpffer como para el cómic moderno, salvando un matiz: mientras que Töpffer utilizaba el principio de homogeneidad gráfica con fines irónicos, en el cómic la finalidad primordial (aunque no la única) de las variaciones del grano de voz léxico es la representación del sonido.

La evocación de cualidades sonoras a través del código gráfico de la palabra escrita no es, ni mucho menos, una novedad en los ámbitos literario y pictórico. Pierre León habla de tres métodos distintos para representar visualmente la dimensión sonora en el ámbito lingüístico-literario. El primero es la descripción del acontecimiento sonoro; por ejemplo, el ruido de una explosión puede evocarse mediante una simple descripción del efecto que produce en las personas que lo oyen. Un segundo

método es la aplicación de recursos retóricos como la aliteración. Pero existe un tercer método que es el que más nos interesa: el sonido de la explosión puede ser representado también mediante elementos gráficos asociados al texto (León, 1971: 3-18).

Si la literatura modernista se había ocupado de experimentar con el segundo método, sería la literatura de vanguardia de entreguerras la encargada de ensayar las posibilidades del tercero. Marinetti demostró cómo con una hábil combinación de diferentes tipografías era posible causar en el lector la impresión sonora de una explosión (fig. VII/7). No solo en la poesía futurista sino también en la vanguardia de otras disciplinas artísticas proliferó esta asociación entre un código visual y lo sonoro. Kandinsky intentó acceder a lo sonoro a través de su pintura, mientras que el pianista y compositor Scriabin, quien según Sergei Eisenstein se jactaba de oír colores (Eisenstein, 1991a: 149-150), intentó la operación inversa al utilizar para su composición musical *Prometeo: el Poema del Fuego* un “órgano de color” que proyectaba colores asociados a determinadas notas (Tisdall y Bozzolla, 1977: 108). Por supuesto, ambos artistas pecaban de establecer relaciones demasiado rígidas entre determinados sonidos y colores, que fueron tachadas de “místicas” por Eisenstein. El cineasta soviético puso el dedo en la llaga al atribuir a las preferencias personales del autor (y no a un principio de validez universal) el asociar una cualidad visual a una sonora (Eisenstein, 1991b: 44).

Al contrario de lo que pensaban Kandinsky y Scriabin, la correspondencia entre un rasgo visual y uno sonoro está basada en el uso que se le dé en un determinado contexto, si bien es cierto que, en su origen, dicha correspondencia puede haberse establecido con base a una relación icónica entre imagen y sonido. Por ejemplo, hasta principios del siglo XX es difícil encontrar en las narraciones pictográficas alguna marca o algún indicio gráfico que nos informe del volumen de voz de los personajes. Sin embargo, ya en 1910, podemos ver en una página de *Little Nemo* cómo cambia el tamaño y la intensidad de las letras cuando el rey del País del Sueño se echa a gritar mientras sufre un ataque de gota. Es lógico pensar que si los quejidos del rey y sus insistentes llamadas al “Doctor Pastilla” suenan mucho más fuerte que los diálogos del resto de personajes, al ser plasmados sobre el papel, los gritos hayan de tener un tipo de letra más grande y en negrita (fig. VII/8). “Para producir una ilusión de intensidad sonora”, comenta Marion, “las letras pueden sufrir variaciones analógicas: así, cuando un personaje habla fuerte, las letras se inflan proporcionalmente” (Marion, 1993: 80). Esta variación analógica que aplica McCay para representar el sonido mediante la palabra escrita está basada en una correspondencia icónica. Sin embargo, igual que ocurría con las viñetas de bordes ondulados para marcar una analepsis, también aquí la correspondencia analógica o icónica acaba por convertirse, con el tiempo, el uso y la repetición, en un código estandarizado, en función del contexto en que esté siendo utilizado. Por ejemplo, hoy en día, el uso de negrita para marcar las palabras en las que recaen los acentos tónicos de la frase es tan común en

el contexto del cómic de superhéroes que ha acabado por perder casi toda su expresividad, hasta el punto de que a veces nos cuesta percibir que tenga efecto alguno (fig. VII/9).

A pesar de casos tempranos como el de *Little Nemo* de correspondencia entre el aspecto gráfico del texto y el sonido, la manipulación visual de la palabra nunca llegó en el cómic a alcanzar los niveles que alcanzó en la poesía futurista, al menos hasta pasada la Segunda Guerra Mundial. Fue precisamente Will Eisner quien, hacia mediados de los años cuarenta inició en las páginas de su título *The Spirit* una auténtica revolución gráfica del texto manuscrito. Se da la circunstancia de que Eisner estuvo sirviendo como soldado en la Segunda Guerra Mundial (Barrero, Marínez-Pinna y Bosque Sendra, 2008) y que sus experimentos manuscritos no tuvieron lugar hasta que regresó del frente; casualmente lo mismo que le ocurrió a Marinetti, quien extrajo inspiración para sus experimentos sinestésico-tipográficos de sus experiencias como corresponsal en la Guerra Italo-Turca de 1911 (Tisdall y Bozzolla, 1977: 98). Basta comparar una entrega de *The Spirit* anterior a su marcha al frente (fig. VII/10) con una posterior (fig. VII/11) para comprobar el gran número de efectos gráficos que Eisner incorporó en el texto manuscrito a su regreso. Mientras que en las viñetas del año 40 la escritura no varía en cuanto al tipo de letra, tamaño, posición o alineación de los renglones, en las del 51 la flexibilidad gráfica de los textos es significativamente mayor.

Eisner imprime variaciones analógicas a las palabras que sus personajes pronuncian, del mismo modo que un actor imprime diferentes tonos a su voz para expresar emociones, deseos o fingimiento. La escena de la fig. VII/11 se presta mucho a este tipo de variaciones, ya que se trata de una escena de seducción, o mejor dicho, una escena de seducción fingida. El malvado Carrion, uno de los enemigos acérrimos del héroe de Eisner, *The Spirit*, está tratando de seducir a la novia de éste, Ellen Dollan. La única intención que tiene Carrion al hacer esto es vengarse de su enemigo, pues evidentemente no tiene ninguna pretensión amorosa por Ellen. Su tono a la hora de interpretar el papel de enamorado, por tanto, es exagerado, teatral y, en suma, falso. Para reflejar esto en la escritura, Eisner usa la negrita para marcar las palabras tónicas, aquellas en las que Carrion quiere concentrar toda la fuerza de su mensaje: “Ellen, Ellen, ¡cariño!”, “¡Ven y sé mía!”, “matrimonio”, “felicidad eterna”. Por su parte, Ellen que en cierta medida se da cuenta de esta argucia, le grita sinceramente en negrita: “¡déjame marchar!”. Otras variaciones gráficas lo que hacen es reflejar el cambiante tono de la vacía retórica amorosa de Carrion. Por ejemplo, cuando pronuncia la palabra “cariño” (“darling”) las letras adquieren un trazo ondulado, como si estuvieran licuándose, ¿tal vez un equivalente visual de la expresión “derretirse el corazón” u otra similar<sup>51</sup>? Debemos suponer que su tono de voz es aquí (y en “¡ven y sé mía!”/“come and be mine!”

---

<sup>51</sup>En inglés el corazón también se derrite (“melting heart”).

y “felicidad”/“bliss”) tan tembloroso como el aspecto visual de las letras. En el “ahhhhh” de Carrion podemos ver cómo la posición y el tamaño de las letras, ligeramente más elevada y más grandes hacia el centro, nos indican que su suspiro sigue un arco tonal ascendente y luego descendente, destinado a conmover a Ellen. En contraste con esta blanda retórica, el “pluh-lease!”/“¡por favor!” de ella es firme y rotundo; y por otro lado, el contorno inferior de bocadillo, dibujado como si estuviera compuesto de estalactitas, connota repugnancia.

A la luz de este ejemplo, no es difícil adivinar que las correspondencias gráfico-sonoras y su significado dependen en gran medida del contexto. En esta página de Eisner, el uso de negrita y de un tipo de letra más grande, aunque alude también a un elevado volumen de voz (es inevitable la correspondencia icónica), no tiene el significado de “grito” como en la página de *Little Nemo*, sino que alude, principalmente, a la falsedad y al fingimiento de las palabras que están escritas con dicha letra. Poco práctico resultaría, por tanto, un listado de equivalencias gráfico-sónicas. Siguiendo la crítica de Eisenstein hacia Kandinsky y Scriabin, las equivalencias no tienen por qué ser necesariamente fijas, ya que un mismo trazo gráfico, debido a su iconicidad puede dar lugar a significados diferentes dependiendo del contexto: la ondulación en las palabras de Carrion connota amor fingido, mientras que en el contexto de un cómic de terror puede connotar miedo o, en las primeras viñetas de Eisner que incluimos en este capítulo, dolor (fig. VII/3). Igual que ocurría, de nuevo, con las variaciones de significado en las viñetas onduladas de *Como un guante de seda forjado en hierro* (fig. VI/18 y 19)

El significado de las variaciones gráficas en el texto escrito depende también del contraste y de la oposición entre las diferentes formas de escritura que se hallen presentes en la página. Las palabras escritas con caligrafía irregular en la fig. VII/11 significan “tono blando o tembloroso de voz” porque tenemos otras palabras escritas con una caligrafía más firme con que compararlas. Si todas las palabras tuvieran el mismo tipo de caligrafía, por muy irregular que sea, probablemente no le asignaríamos ningún significado especial, como ocurre en los cómics de Joann Sfar, donde éste es el aspecto habitual de su letra (fig. VII/12). Aplicar una tipología de diferentes formas de escritura, como la que propone Philippe Marion, solo tiene sentido si lo hacemos en un sistema cerrado, esto es, en una narración en la que haya suficiente variación en el aspecto gráfico de las palabras como para permitirle al lector asignar significados diferentes a cada tipo de escritura.

Lo que proponemos a continuación es una tipología de escrituras basada en el menor o mayor grado de iconicidad de la palabra; desde la *escritura tipográfica*, en la que no queda reflejada de ningún modo lo sonoro en lo escrito, hasta la *palabra-imagen*, categoría en la que entrarían los logotipos o los títulos de portada, cuyas cualidades gráficas suelen estar directamente relacionadas con el significado de

la palabra. Entre medias podremos encontrar (según su variabilidad gráfica) la *palabra manuscrita de imitación tipográfica* (sujeta a irregularidades, pero con aspiración a parecerse a los tipos de imprenta), la *palabra manuscrita neutra* (que constituye la caligrafía habitual del autor), y la *palabra manuscrita con elevado grado de voz* (cuando el aspecto gráfico de la palabra arrastra connotaciones sonoras, temáticas o de cualquier otro tipo). Estas categorías, derivadas de las que establece Philippe Marion en *Traces en Cases* (Marion, 1993: 64-79), no pueden ser consideradas compartimentos estancos, sino una vez más, e igual que los tipos de secuencia que establecimos en el capítulo quinto, simples paradigmas que nos ayudan a distinguir las diferencias que existen entre los significantes. Como decíamos antes, ninguna de estas categorías lleva implícitas de por sí un significado o unas connotaciones concretas. Solo significan algo en tanto en cuanto se puedan oponer unas contra otras. Debido a eso, a continuación analizaremos qué connotaciones pueden adquirir cada una de ellas en una narración que haga gala de una gran variabilidad gráfica en la escritura. Hemos elegido para ello dos páginas de *The Spirit*, título, como ya hemos comprobado, muy rico en dicha variabilidad.

Antes de comenzar, un breve resumen de la premisa de esta entrega de *The Spirit* (figs. VIII/13 y 14). El comisario Dolan, amigo de Spirit, está preparando un caso contra una banda de ladrones de bancos. El jefe de ésta, el “Gusano”, ha sido dado por muerto, aunque en la calle se dice que todavía sigue vivo y preparado para dar un nuevo golpe. La historia da comienzo cuando Dolan captura a “Bocazas” Jeeks, uno de los miembros de la banda. Dolan le lleva a comisaría, donde el “Bocazas” habrá de declarar dónde está escondido el dinero del último atraco. El “Bocazas” le dice a Dolan que tiene miedo, pues si el “Gusano” sigue vivo, teme que éste ande acechándole para impedir que colabore con la policía. Efectivamente, el “Gusano” sigue vivo y, escondido bajo la rejilla del alcantarillado, consigue matar al “Bocazas” de un tiro. Inmediatamente, Spirit entra en escena y se lanza a perseguir al asesino. En las dos páginas que presentamos, la narración se articula del siguiente modo. Por un lado, tenemos una voz narrativa que pone al lector en antecedentes y le informa de quiénes son tanto el “Gusano” como el “Bocazas”. Por otro, tenemos el texto de los diálogos, insertos en bocadillos. Y por último, podemos encontrar en la primera página una segunda voz narrativa que no nos aporta datos relevantes para seguir la trama, sino que sirve para introducir una reflexión metafórica sobre los subterráneos de la ciudad, lugar donde transcurren las peripecias de Spirit en este capítulo.

Veamos cómo cada una de estas voces queda marcada y diferenciada de las demás a través de su aspecto gráfico, el cual asimila a su vez algunas de las características de estas voces:

## **1. Escritura manuscrita de imitación tipográfica.**

Eisner reserva la *escritura manuscrita de imitación tipográfica* para la voz narrativa principal (fig. VII/14, primera viñeta, arriba; última viñeta, arriba). Ésta informa al lector de que el comisario Dolan, el superior de Spirit, está interrogando a Jeeks el Bocazas para averiguar dónde está escondido el botín. En la última viñeta de esta página, interviene de nuevo esta misma voz narrativa para hacer una descripción de la mañana siguiente, una mañana de invierno.

La imitación tipográfica se caracteriza por la regularidad de las letras, por la simulación de las formas tipográficas y por el hecho de que, a pesar de ser manuscritas, el espacio entre una letra y otra es homogéneo. El uso de la imitación tipográfica produce un cierto efecto de distanciamiento, menor del que supondría la tipografía real, pero mayor en cualquier caso que el de la escritura manuscrita convencional. Podemos apreciar dicho distanciamiento si comparamos esta voz narrativa de imitación tipográfica (fig. VII/15) con la que interviene justo antes, en la primera página (fig. VII/16), para hacer ciertas reflexiones atmosféricas sobre la ciudad: “La ciudad es un ser viviente... Un fenómeno artificial que respira, que late y cuyos cimientos están firmemente anclados en la tierra...”.

Esta segunda voz narrativa (muy incidental y secundaria con respecto a la que estamos analizando) se expresa con escritura manuscrita convencional y tiene un carácter mucho más subjetivo (o, si se quiere: poético) que la narración de imitación tipográfica. Ambas voces funcionan por contraste y oposición. Aquí, la narración manuscrita convencional es una voz más cercana, poética, con un tono de oralidad; mientras que la narración de imitación tipográfica la reserva Eisner para presentar datos narrativos importantes: es una voz menos espontánea, más distante, más literaria (su estilo lingüístico es también más complejo, obsérvese que ambos textos de imitación tipográfica son básicamente una larga y única frase). Lo estilístico-visual unido a la complejidad gramatical ayuda a situar el punto de vista del narrador en un espacio relativamente alejado de la historia, distanciamiento estilístico muy acorde con el tono sarcástico que habitualmente asume el narrador en *The Spirit*.

En otros contextos, la palabra manuscrita de imitación tipográfica puede adquirir connotaciones especiales según el tipo de letra que se está imitando. En casos como estos, incluso puede adquirir cualidades sonoras; cosa que ocurre en la viñeta que utilizamos en el capítulo cuarto para presentar, precisamente, el concepto de *escritura de imitación tipográfica* (fig. IV/17). Cuando en *Astérix y los Godos* un grupo de personajes “habla” en letra gótica, el lector asume, si bien de forma anacrónica, que dichos personajes tienen un acento similar al alemán.



## **2. Escritura manuscrita neutra (o tipografía de imitación manuscrita).**

En la categoría de escritura manuscrita neutra incluiríamos toda aquella escritura con ciertos rasgos personales (traza), aunque con una cierta tendencia hacia la regularidad, pese a las imperfecciones ocasionales que pueda tener. También podemos asimilar más o menos a esta categoría la *tipografía de imitación manuscrita* (fig. VII/2), es decir, las fuentes informáticas que imitan una caligrafía regular.

Eisner aprovecha el tono de cercanía y oralidad asociado a la escritura manuscrita neutra para facilitar la inmersión del lector en la historia a través de los diálogos, y también la inmersión en la atmósfera del relato a través de la voz narrativa secundaria de la que hablábamos antes (fig. VII/16). En contraste con la letra de imitación tipográfica, la manuscrita neutra puede asumir fácilmente una función oral, por lo que se reserva frecuentemente para los diálogos. Al poseer un trazo más personal, menos rígido, más sujeto al error ocasional en la forma de las letras, es fácil asociarlo con las imperfecciones de la voz humana. Es por eso quizá, que Eisner utiliza también este tipo de letra para la segunda voz narrativa, la cual posee un estilo más próximo a la retórica oral que a la escrita.

La dicotomía que hemos planteado antes (simulación tipográfica: alejamiento; escritura manuscrita neutra: acercamiento) se ve reforzada por el contenido gráfico de las viñetas. En la primera viñeta de la segunda página, la narración tipográfica se usa en una ilustración en plano general (fig. VII/17). En las dos viñetas siguientes, presididas por diálogos en escritura manuscrita neutra, el plano va cerrándose progresivamente, acercándose cada vez más a la acción de la historia. En la segunda viñeta es posible distinguir ya la pipa del comisario Dolan, y en la tercera, el rostro del “Bocazas” vuelto hacia el lector con una expresión de espanto. No es casual que al final de esta secuencia marcada por el alejamiento de los dos policías (movimiento simétrico con respecto al acercamiento de plano que da comienzo a la secuencia), reaparezca de nuevo la narración tipográfica, refrendando la dicotomía que sugeríamos arriba.

## **3. Escritura manuscrita con elevado grano de voz.**

Cuanto más elevadas son las características icónicas de la escritura manuscrita, más es fácil es asociar la palabra con la dimensión sonora. En *The Spirit* la imitación de la dimensión sonora es particularmente frecuente. Los recursos gráficos que se utilizan para elevar el grano de voz del texto manuscrito son los

mismos que comentábamos al analizar los cambios de grafismo léxico que introdujo Eisner al regresar del frente: letras más alargadas y renglones curvos para representar una risa lejana (“ha, ha, ha”); ondulaciones en la alineación de las letras para significar un tono de voz que se sufre elevaciones y descensos (“dopes!”, “Spirit!”, “gone”) (fig. VII/18).

Por añadidura, podemos incluir en esta categoría un elemento muy típico del cómic: las onomatopeyas. Las onomatopeyas, como códigos lingüísticos que son, varían de un idioma a otro, pero en el cómic suelen asumir un aspecto icónico que hace que su significado sea fácilmente identificable. El disparo, por ejemplo, es representado por el signo de una nube de humo y la onomatopeya “bang”. La brusquedad de su sonido queda representada por la alineación de las letras: sus diagonales ligeramente irregulares rompen violentamente la horizontalidad que caracteriza a la escritura manuscrita neutra de los diálogos. No es de extrañar que asociemos las alteraciones de la alineación habitual y el espaciado irregular de caracteres con la dimensión sonora y con la oralidad. Recordemos que Ong establecía una relación directa entre la cultura del texto escrito y las alineaciones regulares, mientras que la letra manuscrita, con sus irregularidades, nos remite a los códices medievales, cuya escritura estaba todavía en buena medida basada en un modelo oral (Ong, 1982: 114).

#### **4. Palabra-imagen.**

Aún podemos distinguir una categoría de contenido léxico de cariz incluso más icónico que el que tienen las onomatopeyas. Se trata de un “rotulado [de texto, que] tratado gráficamente y al servicio de la historia, funciona como una extensión de la imagen” (Eisner, 1985: 10). Las peculiaridades gráficas de estas “palabras-imágenes” no se limitan a las alteraciones de tamaño, trazo y alineación con las que habitualmente asociamos las onomatopeyas o cualquier otro tipo de texto manuscrito de elevado grano de voz. Las alteraciones gráficas que operan en la palabra-imagen no son tan fáciles de reducir a códigos arbitrarios.

Es costumbre en Will Eisner, dar comienzo a cada capítulo de *The Spirit* con una *splash-page*, una página que funciona como una sola viñeta, donde introduce los temas que va a desarrollar a lo largo de la siguiente página. Esta *splash-page* contiene siempre el título de cabecera, *The Spirit*, y el título de cada episodio, en este caso “Life Below”, dibujados como *palabras-imágenes*. Pese a sus elevadas connotaciones gráficas, aquí la palabra-imagen no está ligada a la representación del sonido, sino más bien al deseo de ofrecer un avance de los temas principales del capítulo. En este caso, el título “Life

Below” (“La vida en los bajos fondos”) presenta un aspecto desgastado; las letras están escariadas y su parte inferior sombreada, como si estuvieran podridas (fig. VII/19). Si a eso sumamos el efecto de goteo, se diría que alguien ha abandonado el título en las alcantarillas durante mucho tiempo. La sordidez, el mundo subterráneo y un toque de misterio se anuncian en el título.

Más explícita aún es la segunda palabra-imagen que figura en la página, el título de la serie: “The Spirit” (fig. VII/20). La condición de imagen de este segundo título es aún más exacerbada que la del primero porque Eisner construye en torno a él una escena que no pertenece a la diégesis del relato, pero que permite que el texto interaccione figurativamente con personajes, objetos y fenómenos meteorológicos típicos de la narración que se desarrollará seguidamente. Para Daniele Barbieri, los títulos de Eisner, expresados como palabras-imágenes, son como los prólogos de las películas policíacas, en el sentido de que, igual que éstos, funcionan como “escenas de un fuerte impacto montadas antes de los títulos de cabecera” con el fin de marcar el tono narrativo de la película (Barbieri, 1991: 191).

La única categoría que no está presente en estas dos páginas de *The Spirit* es la escritura tipográfica convencional, la cual no ha sido usada nunca por Eisner en su celebrada serie. Precisamente por ello, podemos comprobar las enormes diferencias expresivas que conlleva el uso de escritura tipográfica en el cómic, si comparamos los bocadillos de Eisner, escritos por un rotulador profesional contratado por él mismo, y los bocadillos de una traducción de *Los Cuatro Fantásticos* publicada por la Editorial Vértice en los años 70, periodo durante el cual era muy común el uso de tipos de imprenta en el cómic editado en nuestro país (fig. VII/21).

## **0. Escritura tipográfica convencional.**

El grado “cero” de iconicidad se encuentra en el texto tipográfico convencional, es decir, en el uso de una fuente tipográfica neutra elegida exclusivamente en aras de su legibilidad. Sin embargo, el hecho de que sea tipográficamente neutra no implica que carezca de información semántica asociada a su aspecto visual. Comentábamos antes que el simple hecho de elegir caracteres tipográficos conlleva un efecto de distanciamiento: el lector se aleja con respecto a lo que los personajes están diciendo, ante el extrañamiento que produce el texto tipográfico en un medio que suele ser manuscrito.

Durante los años 70 y principios de los 80, algunas editoriales españolas como Vértice o Bruguera publicaban cómics norteamericanos sustituyendo el texto manuscrito original por una

traducción impresa en caracteres tipográficos normalizados. Los diálogos traducidos quedaban de este modo desprovistos del carácter enfático del original, reduciéndose así de forma considerable el dramatismo de la palabra escrita.

En la viñeta de la edición Vértice de *Los Cuatro Fantásticos* que reproducimos en la fig. VII/21 se puede apreciar una evidente tensión dramática en el dibujo. Reed Richards, el líder de Los Cuatro Fantásticos ha recibido una llamada de auxilio de un amigo, Wyatt Wingfoot, y decide reunir al grupo para acudir en su ayuda. La noticia es recibida con estupor por parte de sus compañeros pues la esposa de Richards, Sue, también miembro del grupo, acaba de dar a luz, debido a lo cual no resulta el mejor momento para salir de aventuras. Reed Richards está de espaldas, comunicando su decisión. Sus anchos hombros y el aspecto recio del dibujo denotan su firme resolución. La Antorcha Humana (a la izquierda) y la Cosa (a la derecha) permanecen ligeramente girados hacia Richards, como si acabaran de advertir su presencia con un cierto gesto de sorpresa: la Antorcha Humana tiene las cejas arqueadas y la Cosa el mentón levemente alzado. La situación dramática queda, de este modo, claramente expresada en el dibujo de Jack Kirby.

Sin embargo, no existe correspondencia alguna en el aspecto gráfico del texto. Los diálogos tienen un aspecto plano, rígido y desprovistos de la connotación emocional que tiene la ilustración, lo cual produce una impresión de discontinuidad entre lo pictográfico y lo léxico. La práctica de usar escritura tipográfica en las traducciones fue abandonándose progresivamente en nuestro país, hasta desaparecer casi por completo a mediados de los años 80 para evitar efectos no deseados como éste. Sin embargo, en ocasiones es posible buscar deliberadamente dicho efecto de distanciamiento, como ocurre frecuentemente en la obra de Enki Bilal, quien suele utilizar caracteres tipográficos para voces narrativas especialmente frías o alienadas (fig. VII/22).

Las categorías que hemos ido desgranando en este epígrafe son, como decíamos antes, solamente orientativas: el significado o las connotaciones asociadas a la escritura manuscrita neutra o a la palabra-imagen no son siempre iguales, evidentemente, en todos los cómics. Es posible utilizar la escritura tipográfica para los diálogos de forma narrativamente justificable cuando, por ejemplo, se quiere connotar la particular frialdad del hablante o cuando éste es un robot. El análisis que acabamos de hacer es únicamente un intento de demostrar la existencia de diferentes categorías gráficas de escritura, cuyo significado se deriva no sólo de asociaciones arbitrarias, sino de que al yuxtaponerse varias de dichas categorías, empiezan a funcionar como un sistema, estratificándose y asumiendo distintos significados y connotaciones dependiendo del número de categorías presentes en la misma narración y de la forma en

que estén yuxtapuestas.

Es posible, por tanto, que los usos narrativo-literario y dialógico-oral del texto estén marcados no por categorías gráficas diferentes como ocurre en *The Spirit*, sino por rasgos gráficos que, sin suponer un cambio de categoría, sean fácilmente reconocibles y por lo tanto puedan ser percibidos como opuestos. Así, en los álbumes de *Tintín* el texto narrativo y el texto dialógico comparten una letra manuscrita neutra, bastante regular y homogénea (fig. VII/23). Lo único que diferencia gráficamente la escritura narrativa de la dialógica en *Tintín* es que el tipo de letra de la primera es más caligráfica, similar a la de los cuadernos de escritura de la escuela (quizá por eso sea fácil asociarla con el acto de narrar). Pese a sus ligeras diferencias gráficas la escritura narrativa y la dialógica de *Tintín* no pertenecen a distintas categorías; son ambas *escritura manuscrita neutra*, lo cual es probablemente la razón de que las dos voces, la del narrador y la de los personajes, no resulten tan distantes la una de la otra como ocurre en *The Spirit*. Esto da como resultado una ausencia de ironía en la voz narrativa de *Tintín* que resulta muy característica, pues es mucho más solidaria en tono con las peripecias que sufre Tintín, que la voz narrativa de *The Spirit*, siempre ironizando sobre lo que ocurre al protagonista. Por supuesto, en muchos cómics se utiliza exactamente el mismo tipo de letra para ambas voces, sin ningún tipo de diferencia gráfica, lo cual provoca que se reduzca a cero la distancia entre narración y diálogo (ver el extracto de *The Spirit* de 1940, fig. VII/10).

Por otro lado, tampoco debemos asumir que estas categorías están relacionadas siempre con la representación del sonido. Como hemos visto, la palabra-imagen en Eisner sirve para expresar un determinado universo temático y no cualidades sonoras. Otras categorías normalmente asociadas al sonido, como la palabra manuscrita con elevado grado de voz, pueden asumir distintas funciones. Igual que Eisner, Hergé utiliza este tipo de letra para las onomatopeyas, pero otros autores como Chris Ware le dan un uso diferente. En una viñeta del cuarto número de su *Acme Novelty Library* (fig. VII/24), uno de los títulos más experimentales del cómic norteamericano contemporáneo, Ware utiliza texto manuscrito con elevado grano de voz (en este caso el grano de voz está caracterizado por la curvatura del texto) para reforzar la impresión de movimiento de las lágrimas que caen, para anticipar la posibilidad de que el ratón se tire al agua y para dirigir la mirada del lector hacia la siguiente unidad narrativa de la secuencia: el ratón sosteniendo una lupa.

Por último, estas categorías tampoco han de tomarse como categorías cerradas y perfectamente excluyentes, pues en ocasiones puede ser difícil identificar a cuál de ellas pertenece un texto. Existe una cierta tendencia pictoricista en el cómic, con la que podríamos identificar a autores como Dominique Goblet, o en general los que publican en la editorial belga Fréon (Beaty, 2007: 94) en la que, con

frecuencia, se trata de evitar la compartimentalización de espacios semióticos distintos para la palabra y para la ilustración, al contrario de lo que ocurre en el cómic narrativo convencional, donde los diálogos están insertos en bocadillos, y los textos narrativos en sus correspondientes cajas o espacios en blanco<sup>52</sup>. Cuando el componente léxico y pictográfico comparten un mismo espacio semiótico se hace difícil (y, por añadidura, acaso inútil) distinguir entre categorías. En la mitad inferior de la página de *Souvenir d'un journée parfait* de la fig. VII/25 el texto está compuesto por una serie de nombres de fallecidos. Por la irregularidad gráfica con que están escritos y por el hecho de que muchos de ellos están superpuestos, podríamos decir que es un tipo de escritura con elevado grano de voz, pero debido a las características estéticas del relato en que está integrada esta escritura, no es posible realizar un análisis como el que hemos hecho en las viñetas anteriores.

Aquí no hay espacios compartimentalizados para la inclusión de escritura que puedan oponerse entre sí, y por contraste, generar un significado. Como mucho podremos aventurar un significado apoyándonos en ciertas características gráficas, pero no recurrir a los efectos narrativos que, con carácter general, hemos asociado con cada una de las categorías. Por ejemplo, sería razonable decir que la superposición de nombres tiene que ver con el hecho de que, en un cementerio, los nombres de los muertos van acumulándose hasta ser finalmente olvidados; sin embargo, este significado se deriva de relacionar el aspecto gráfico de este texto con el contexto del cómic (el protagonista intenta encontrar la tumba de su padre), y no de la negociación de significado que se produce en el cómic convencional al concurrir textos de diferentes categorías gráficas.

## VII.1.2. EL CONTENIDO LÉXICO COMO ELEMENTO SECUENCIADOR.

### VII.1.2.1. LA SECUENCIA INTERNA.

En el capítulo quinto mencionamos la posibilidad de encontrar secuencias en el interior de las viñetas. Las viñetas no funcionan como el marco de un cuadro, el cual delimita una zona temporal dentro de la cual todo “ocurre” de forma simultánea. Con muchísima frecuencia, podemos encontrar en la imagen de una viñeta varias zonas temporales que han de ser leídas en un determinado orden. Esto ocurre siempre que dentro de la viñeta se incorporan diálogos en forma de bocadillos. Al disponer los bocadillos de izquierda a derecha, el dibujante no sólo está estableciendo el orden de lectura del texto, sino también el

---

<sup>52</sup>Podemos exceptuar la palabra-imagen, pues en ella hay una continuidad total entre imagen y texto.

orden de intervención de los personajes y, por tanto, un determinado orden de sucesos visuales.

Las imágenes representadas en una viñeta no coinciden todas de manera simultánea en el mismo momento temporal, incluso en las narraciones más convencionales. La viñeta de la fig. VII/26 no llama demasiado la atención a primera vista, pero si la examinamos con detenimiento comprobaremos que no contiene una sola zona temporal sino tres, las cuales se suceden de manera consecutiva. Cada una de ellas está indicada por un bocadillo. En la primera unidad temporal (a la izquierda), el gato Richard se queja del sermón que acaba de soportar. Reaccionando a sus palabras, el ratón Pierrot se gira hacia él para contestarle, y por último, interviene el perro Titi mientras sube las escaleras, dando la espalda a los demás. Las acciones de estos personajes no pueden estar ocurriendo al mismo tiempo ya que están determinadas por la sucesión del diálogo; por ejemplo, Pierrot no se habría girado si no hubiese escuchado las palabras de Richard. De esta forma, el contenido de la viñeta adquiere una temporalidad inestable: tenemos que adivinar el movimiento, la posición y los gestos cambiantes de los personajes según van hablando.

Sin embargo, estaremos en un error si pensamos que el bocadillo es el origen de esa inestabilidad o fragmentación temporal de la viñeta. Al contrario, el bocadillo es fruto tardío de una marcada tendencia de lectura en el ámbito del grabado (y en ciertas obras pictóricas) que lleva a procesar de manera secuencial algunos de sus elementos pictográficos. Aunque, como sabemos, existían considerables dificultades técnicas para grabar texto a mano sobre una placa de cobre, algunos grabadores adquirieron gran pericia a la hora de grabar manualmente caracteres léxicos; tanta que “aun habiendo tenido que hender cada letra individualmente poseen éstas tal regularidad que hace imposible creer que no utilizaran tipos de metal” (Gascoigne, 1986: 47 c,d).

De este modo era posible incluir pequeñas cantidades de texto superpuesto sobre la imagen. Una de las funciones típicas que solían tener estos caracteres o palabras que figuraban dentro del grabado era la de identificar zonas de lectura o detalles visuales importantes, por ejemplo, los hitos geográficos en un mapa o en la vista de una ciudad o las partes de una planta en un grabado botánico. Por supuesto los mapas, las vistas o los grabados científicos carecen de toda dimensión temporal y en ellos la misión del texto es puramente descriptiva. En grabados de este tipo, las letras insertas en la imagen no imponen, por supuesto, un orden de lectura, a pesar de que las leyendas estén ordenadas alfabéticamente, pues su objetivo es únicamente identificar detalles visuales.

Este mismo sistema de identificación alfabética (o numérica) era también relativamente habitual en los grabados de acontecimientos históricos. En una estampa sobre un proceso inquisitorial típico en

la Plaza Mayor de Madrid (fig. VII/27), las letras podían identificar lugares como en una vista: el altar donde se celebra la misa (G) o los asientos de los nobles (D); pero también podían identificar a los personajes que intervienen en dicho acontecimiento: el Gran Inquisidor (B), el Rey, la Reina y su cortejo (A), etc. Sin embargo, en otros grabados religiosos, la secuencia de letras adquirió una función mixta; algunas letras solo identificaban detalles de la imagen, como en la fig. VII/27, mientras que otras establecían el orden en que habían de ser leídas las acciones o los eventos a los que acompañaban.

Esto es lo que ocurría en la tira de ejecuciones a la que aludimos en el capítulo segundo (fig. II/23) o en los grabados de Verstegan sobre persecuciones de cristianos (fig. II/27 y 28). Estaba enormemente extendido el uso de la *secuencia interna* en el grabado secuencial y en la tira narrativa. Tomemos, a modo de ejemplo, un grabado anti-jesuita de segunda mitad del siglo XVI (fig. VII/28). Se trata de un grabado de propaganda luterana que mezcla lo humorístico con lo procaz para narrar la pseudo-historia de Petrus Canisius, un importante líder jesuita de Baviera, y la de sus acólitos de la región (Kunzle, 1973: 31). La narración está expresada en clave emblemática, más propia del Medievo que del Renacimiento, y sin embargo debía resultar inmediatamente descifrable para cualquier protestante alemán de la época: debido a su apellido, Canisius es representado por un perro; el Papa por una cerda; y los descendientes de ambos por *Schwinehunde* (“cerdoperros”), término aplicado a los jesuitas en dicha época y lugar, y que con el tiempo se convertiría en un insulto corriente.

La narración queda articulada de la siguiente manera: el Papa Pablo IV (A), tras copular con Canisius (B), da a luz a sus vástagos. La madre de Canisius visita a la pareja en forma de perra (C), mientras los obispos rezan (D) y las tres Furias acuden para ayudar como parteras (E). Los retoños, es decir, los jesuitas, nacen por fin. Sus padres, orgullosos, les dan la mejor educación (F y G), concluida la cual se dedican a profanar templos (I) y tumbas, incluida la de Lutero. Ante tanta iniquidad, Cristo expulsa a los “cerdo-perros” y les hace caer al mar, mientras ofrece clemencia a un poeta contemporáneo de Canisius conocido por sus alabanzas a los jesuitas (K). Por último, a modo de moraleja, se representa la muerte del poeta clásico Lucio, quien fue devorado por los perros (L), que es precisamente lo que le pasará, de no arrepentirse, al poeta representado anteriormente (Kunzle, 1973: 32).

Este es un típico caso de lo que David Kunzle denomina *single-setting technique* y que nosotros hemos dado el nombre de *secuencia interna*: en una viñeta donde se representa un espacio homogéneo, es decir, sin fragmentación física alguna, “se incluyen tres (excepcionalmente dos) o más episodios de una misma historia” (Kunzle, 1973: 4). Las letras impresas en el interior de la viñeta tienen como objetivo aportar información relevante a la narración, habitualmente identificando personajes; o bien,



tomadas individualmente o en ocasiones tomadas en conjunto, señalar acciones que tendrán su correlato en acciones posteriores, que serán a su vez, señaladas por las letras subsiguientes.

En el grabado del que acabamos de hablar, las cinco primeras letras son meramente informativas, como en los mapas, pues identifican a los personajes participantes en la escena del “parto” de los jesuitas. Todas las imágenes marcadas con las letras A a la E coexisten en el mismo momento del tiempo: el Papa, Canisius, la madre de Canisius, los obispos y las Tres Furias intervienen simultáneamente en una misma escena. Sin embargo, otras letras marcan escenas que transcurren de manera sucesiva. El conjunto formado por las letras F y G, es una de ellas: la educación de los cerdos, escena que por lógica ha de suceder a la primera. Lo mismo ocurre con la letra K: como consecuencia de tal educación, los hijos de Canisius y el Papa se dedican al vicio, hasta que son condenados por el Jesucristo, etc.

La secuencia interna estuvo muy extendida durante el Renacimiento y el Barroco como modo de articular narrativamente las imágenes dentro de una unidad de escenario, no sólo en grabados individuales como el de la tira de ejecuciones que ya mencionamos en el capítulo segundo y que volvemos a reproducir aquí (fig. VII/29). En ella hay una secuencia externa formada por siete viñetas, de las cuales cinco (las marcadas con los números 1, 2, 3, 4 y 7) no tienen secuencia interna, es decir, los elementos gráficos de la escena que presentan son todos simultáneos; la viñeta central, sin embargo, contiene una secuencia interna de seis unidades, y la viñeta inmediatamente a la derecha, una secuencia interna de dos unidades, aunque estos últimos no son secuenciales, pues tienen únicamente naturaleza descriptiva.

En algunas tiras y en algunos grabados individuales, se da la circunstancia de que la secuencia interna carece de letras, números o signo alguno que imponga un orden de lectura o de sucesión cronológica. Esto da lugar a estrategias narrativas más sofisticadas, como la que podemos encontrar en un grabado de finales del Renacimiento cuyo asunto nos resultará conocido, pues trata de nuevo el asesinato de Enrique II y la ejecución de su asesino, Jacques Clément (fig. VII/30). La manera de narrar los pormenores del crimen es aquí similar a la de la tira cuya articulación espacial examinamos en el capítulo anterior (fig. VI/3). La secuencia de acontecimientos está incluida en una sola viñeta, pero su orden de lectura no lo establece una cadena de letras, sino la lógica de las imágenes y la ordenación de éstas mediante la perspectiva. En este caso, el grabador distinguió tres momentos importantes en la conjura: Jacques Clément recibiendo la bendición y la orden de sus superiores (esquina superior derecha, en la habitación del fondo); el asesinato en sí (centro derecha), y la captura del asesino por parte de la guardia real (izquierda).

El texto que acompaña a este grabado narra la historia de manera independiente, es decir, sin que en ningún momento se relacionen partes del texto y partes de la imagen. La imagen, sin embargo, está dividida en tres unidades temporales que se suceden cronológicamente de derecha a izquierda y de arriba abajo. No hay signos que identifiquen estos tres espacios narrativos, ni letras o números que establezcan el orden de sucesión; no eran necesarios porque los lectores contemporáneos al grabado conocían ya con toda seguridad la historia y, por lo tanto, podía deducir fácilmente el orden de lectura, el cual, en definitiva, se impone también por lógica y gracias a la efectiva composición de la escena, incluso para un “lector” que desconozca dicho suceso histórico.

La secuenciación interna de grabados y viñetas acabaría cayendo en desuso hacia finales del Barroco, hasta desaparecer casi por completo a mediados del siglo XVIII. Sin embargo, y en cierto modo, hace de nuevo acto de presencia a finales del siglo XIX, con la llegada del cómic moderno, al generalizarse el uso del bocadillo en la viñeta.

#### VII.1.2.2. EL BOCADILLO COMO ELEMENTO SECUENCIADOR.

El bocadillo no es, ni mucho menos, una incorporación reciente al “lenguaje” de las narraciones pictográficas. La idea de representar el habla mediante un texto encerrado en el interior de un contenedor que emana de la boca se remonta a la Edad Media. En la pintura medieval y en el arte de la miniatura, estos contenedores tenían la forma de pergamino y recibían el nombre de filacterias. Por lo general, la filacteria se situaba cerca de la cabeza de los personajes, o en sus brazos, y era común su uso en los retablos y en los pórticos para, por ejemplo, identificar a los apóstoles. Con el tiempo, este recurso acabó generalizándose y se convirtió en algo muy común en la pintura, sobre todo a la hora de abordar escenas bíblicas en las que hay intercambios orales, como por ejemplo, la anunciación.

El uso que tenía la filacteria en la cultura medieval era, sin embargo, muy diferente al que, hoy en día, se le da al bocadillo. Las filacterias nunca eran soporte de una conversación, sino de frases breves cuyo fin era identificar a los personajes que las pronunciaban y que por lo general eran emblemas conocidos de sobra por el espectador que supiera leer, como el típico “ave gratia plena” con el que comienzan las palabras del Arcángel Gabriel en las anunciaciones (fig. VII/31).

El *Bois Protat*, la xilografía más antigua que se conserva en Europa, contiene precisamente una filacteria (fig. VII/32). El grabado representa la crucifixión y, aunque únicamente se conserva un

fragmento de él, podemos comprobar claramente como el uso que se le da a la filacteria es idéntico al que se le daba en la pintura medieval o en la miniatura. El texto, que comienza por las palabras “vera filius dei” identifica o aclara la actitud del personaje que las pronuncia, igual que el “ave gratia plena” de las anunciaciones. En este caso se trata probablemente un noble que constata la divinidad de Cristo al verlo en la cruz.

Sin embargo, era más fácil encontrar filacterias en grabados individuales como éste, que en tiras narrativas. David Kunzle explica brevemente el por qué de su escaso uso en la tira narrativa, y su posterior reaparición en el siglo XVII:

Esta reliquia de la práctica medieval [la filacteria] les parecía a los artistas una forma bastante primitiva y anti-estética de contar historias, y preferían restringir el texto (si era necesario que lo hubiera) a un espacio propio, para no inmiscuirse en el espacio pictográfico. [...] Las filacterias y los bocadillos vuelven a ser populares durante el siglo diecisiete, en especial en las sofisticadas tiras narrativas británicas, pero siempre en conjunción y sin sustituir nunca a los comentarios fuera de la viñeta. (Kunzle, 1973: 3)

Aunque tímidamente, en el siglo XVII, vuelve a parecer la filacteria, sin traer consigo una función distinta que la de aclarar el sentido de la escena. Como mucho se usará también para expresar una moraleja o para ofrecer un contrapunto irónico. El primer caso, el de aclarar el sentido de la escena, era común en las tiras de propaganda Ranter (fig. VII/33), un grupo extremista inglés de la era Cromwell con una ideología que hoy encontraríamos cercana al anarco-comunismo (Orway, 2008: 4). En estas tiras, las filacterias más que identificar a los personajes (son miembros cualesquiera de la comunidad Ranter) son contenedoras de la enseñanza moral ilustrada por la viñeta.

Es hacia esta época cuando aparecen las primeras tiras narrativas que usan filacterias para crear un intercambio verbal entre personajes. Una de las obras que reproducíamos en la introducción, *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish-Plot*, de Francis Barlow, es conocida por ser la primera tira en la que se usaron las filacterias de manera consistente y extensa (Kunzle, 1973: 139), y por el hecho de que muchas de ellas contienen palabras habladas por los personajes<sup>53</sup>. Solo una de las veinticuatro viñetas que componen la narración carece de filacterias; mientras que en la segunda página de la tira, en nada menos que cuatro viñetas se usan las filacterias para expresar lo que dicen los personajes (fig. VII/34).

*A True Narrative of the Horrid Hellish Popish-Plot* manifiesta uno de los primeros usos dialógicos de la filacteria. En ciertas viñetas se establece diálogo entre los personajes. O al menos

---

<sup>53</sup> También es destacable el que el texto de las filacterias sea manuscrito y no tipográfico como el de la propaganda Ranter.

diálogo entendido como intercambio de información entre dos o más personajes, de forma que cada uno de los interlocutores sea “productor y receptor de modo alternativo” (Albaladejo, 1983: 226). En la fig. VII/35 reproducimos cuatro viñetas especialmente interesantes en cuanto al uso dialógico de sus filacterias. En ellas se narran diversos episodios procedentes de la declaración judicial de Titus Oates, un converso católico que en 1678 denunció ante las autoridades un complot jesuita contra el rey de Inglaterra en el que él mismo había estado implicado (Kunzle, 1973: 130). Algunos puntos de las declaraciones de Oates fueron puestos en duda por su afán sensacionalista, de lo cual se deriva el tono jocoso o irónico de ciertas viñetas.

En la primera, se refieren los humildes orígenes de Oates (probablemente exagerados por él mismo), cuyo supuestas dificultades económicas son parodiadas en el diálogo de la viñeta: “una limosna para el pobre estudioso”, “lárgate y que te cuelguen”. La siguiente filacteria es meramente informativa y su objeto es aclarar el significado de la imagen: Oates y su compinche intentan asesinar al rey sin éxito (“¡Cómo hemos fracasado!, se ha saltado el percutor”, “Y a mí se me han perdido las balas de plata”). El diálogo sigue teniendo una finalidad identificativa, aclarativa y paródica en la octava viñeta de la segunda página; un superior jesuita se dispone a castigar con unos azotes al compañero de Oates por haber echado a perder el plan (“Cómo te atreves”). La respuesta del conjurado (“Oh, espera, tengo otra [bala] en el bolsillo”), no tiene ninguna utilidad narrativa en el sentido de que no da lugar a una acción subsiguiente; su objeto es más bien reforzar el tono irónico de la historia. Tampoco en el último diálogo, el intercambio de información de los personajes es relevante desde el punto de vista causal de la narración. La conversación nos indica que estamos ante una escena de interrogatorio: Oates está denunciando a uno de sus compañeros y revela su aspecto físico (“un hombre alto y moreno”), pero esta información que da no tiene ninguna relevancia de cara a lo que sucederá posteriormente en la narración; figura simplemente para que sepamos que se trata de un interrogatorio, lo cual resulta redundante, puesto que es algo que el lector ya sabe por el texto que figura bajo la viñeta.

Como vemos, aunque se establecen intercambios de información entre los personajes, ninguno de ellos tiene efecto sobre la narración. Ningún personaje reacciona en función de las palabras dichas por otro personaje, de forma que el diálogo jamás podrá alterar el curso de los acontecimientos que se están narrando. En realidad, las palabras dichas por los personajes, y encerradas en filacterias, en realidad siguen teniendo la misma función que tenían los textos de las filacterias medievales y renacentistas: identificar personajes y fijar el sentido de la escena.

La introducción del diálogo en la tira narrativa durante el siglo XVII, época en la que se publica esta tira sobre el complot de Oates, no supone un intento de dramatizar o escenificar de modo alguno la

acción narrada, ya que, como vemos, el diálogo no tiene influencia en la acción. Esto seguirá siendo así hasta mediados del XIX, momento en que la filacteria sufre una transformación física considerable: abandona su forma de pergamino para adquirir un contorno irregular, parecido al de una nube, cuya filiación con su forma original queda de relieve por la extensión apergaminada que se despliega desde la nube hasta las proximidades del personaje a quien pertenece el texto. Este cambio de aspecto se debe a los caricaturistas James Gillray y George Cruikshank, quienes popularizaron la forma actual de los bocadillos y extendieron su uso, sobre todo en el género del *cartoon* (fig. VII/36), como veremos más adelante en este mismo capítulo.

La inclusión de dos o más bocadillos en una viñeta tiene como consecuencia lógica la aparición de una secuencia interna. Antes del siglo XIX, la secuencia interna creada por los bocadillos carecía de importancia gráfica en cuanto que no afectaba a la composición de la viñeta, como podemos comprobar en la tira de Francis Barlow: la posición de las filacterias en las viñetas que contienen diálogos (fig. VII/35) sólo indica el orden en que deben ser leídas las intervenciones de los personajes. Con Cruikshank, sin embargo, los bocadillos pasan también a ser un elemento más de la estructura gráfica de la imagen; los bocadillos de Cruikshank polarizan la atención del lector. El *cartoon* de la fig. VII/36 está claramente dividido en dos imágenes antitéticas separadas por una cortina. A la izquierda de ésta, vemos cómo las mujeres pobres son trituradas en una máquina de picar carne que les despoja limpiamente de sus vestidos y convierte sus restos en dinero. A la derecha, un grupo de clientas se agolpa en el mostrador para comprar a un precio de ocasión los vestidos que salen de la máquina. Esta composición dual y de contraste es reforzada por la posición de los bocadillos, situados en los polos opuestos de la ilustración, lo cual subraya aun más si cabe la oposición entre ambas imágenes. Los ojos del espectador, al “leer” este *cartoon* irán de bocadillo a bocadillo, de izquierda a derecha de la imagen, interpretando dichas áreas como zonas temporales consecutivas.

Aunque Cruikshank había ensayado el uso de los bocadillos también en sus tiras cómicas, como vimos en el capítulo tercero (fig. III/1), los textos de Cruikshank tenían como objeto más bien aportar un comentario irónico a la imagen (igual que Barlow) y no tanto el dar lugar a un intercambio de información que pudiera influir en la cadena causal de la narración. Es común que, en esta época y sobre todo en la obra de Cruikshank, el bocadillo sea contenedor de monólogos (si nos fijamos en los textos de la fig. III/1 comprobaremos que las intervenciones de los alumnos son totalmente prescindibles).

Aunque a lo largo de la segunda mitad del siglo XIX empezaron a aparecer las primeras tiras con diálogos verdaderamente dramáticos, en los que el intercambio de información sí da lugar a acontecimientos narrativos, éstos figuraban siempre en el exterior de la viñeta (fig. III/2). A pesar de

que, en estas tiras, la narración pictográfica cobra pleno valor dramático, es inevitable percibir en ellas una fuerte sensación de desconexión entre el texto y la imagen, como si la información contenida en ellas se nos transmitiera por dos canales diferentes. Habrá que esperar hasta el *Yellow Kid* de Outcault para que la narración pictográfica alcance la plenitud en su modo dramático, uniendo diálogo dramático e imagen por medio del bocadillo. En el ensayo “The Yellow Kid and the Comic Page”, N. C. Christopher Couch sostiene que la reaparición del bocadillo en el *Yellow Kid* y la incorporación de otros contenidos léxicos dentro de la viñeta se debe a “un proceso complejo que no dependió de unos antecedentes europeos [Barlow o Cruikshank], sino de los nuevos modos de periodismo característicos de los diarios de Hearst y Pulitzer” (Couch, 2001: 61).

Durante las dos últimas décadas del siglo XIX, el magnate Joseph Pulitzer fue introduciendo una serie de novedades en sus periódicos con intención de ampliar su base lectora. Una de ellas consistió en incluir cada vez más contenido ilustrado para hacer que sus publicaciones fuesen accesibles a los inmigrantes y a los ciudadanos de bajo nivel educativo. Esta maniobra comercial tuvo bastante éxito y Pulitzer siguió avanzando en la misma línea editorial, lo cual tuvo como consecuencia que el 7 de mayo de 1893 su diario *New York World* incluyera como encarte el primer suplemento dominical de la historia, medida que fue rápidamente imitada por su principal competidor, William Randolph Hearst. Los contenidos de estos primeros suplementos dominicales eran similares a los que se podían encontrar en revistas como *Harper's Magazine*, *Harper's Bazaar* o *Atlantic*, las cuales, como ya comentábamos en el capítulo tercero, además de relatos, novelas serializadas y artículos sobre temas de interés general, solían incluir también pequeñas historietas.

Con el tiempo, el *World*, empezó a adjuntar un segundo suplemento, humorístico éste, con las mismas características editoriales y de maquetación que el suplemento de interés general. El suplemento del *World* aumentó las ventas del periódico y Pulitzer decidió añadir un segundo encarte dominical: el suplemento humorístico. Las páginas de estos suplementos tenían la misma apariencia que revistas como *Life*, *Puck* o *Judge* (Couch, 2001: 62-63), donde también se publicaban chistes gráficos e historietas. Estaban maquetadas por columnas, de modo que las ilustraciones y las tiras se alternaban con el texto como si fueran bloques separados, ensamblados los unos encima de los otros (fig. VII/37). Este tipo de composición, que Couch denomina “tectónica” (Couch, 2001: 65), es la que da origen al peculiar uso de la palabra en el *Yellow Kid*.

En 1895, cuando el *Yellow Kid*<sup>54</sup> comenzó a publicarse en el suplemento humorístico del *New*

---

<sup>54</sup> Su título real era *Hogan's Alley*, pero los lectores se referían a él como *Yellow Kid* en honor de su personaje más recurrente: un muchacho desharapado cuya camiseta fue impresa en amarillo en la primera edición a color de los

*York World*, no era más que un chiste de una sola viñeta; uno más entre los *cartoons* que aparecían insertos entre los bloques que texto (fig. VII/38). En sus ilustraciones se representaban, en tono paródico, escenas de la vida cotidiana de unos niños de la calle. Ilustración y texto estaban separados, como era habitual en los *cartoons* y en las tiras de la época. Al año siguiente, Hearst le hace una oferta a Outcault y éste pasa a publicar *Yellow Kid* en el *New York Journal*, el diario rival. La nueva encarnación del *Kid*, que pasará a llamarse *McFadden's Row of Flats*, ha sufrido una importante transformación: ya no es una pequeña ilustración inserta entre columnas de texto, sino una ilustración a página completa y a todo color. Sin embargo, a pesar de extenderse a lo largo y ancho de la página, ésta no pierde su estructura “tectónica”; sigue habiendo textos insertos en la ilustración del *Yellow Kid*, respetando la maquetación por columnas (fig. VI/39).

La composición del texto, maquetado por columnas, se funde con la composición de la imagen. El color terroso de la pared de los edificios y el azul del cielo sirven de fondo para el folletín literario que complementa la ilustración; aunque este folletín poco tiene que ver con el personaje de Outcault, proporciona a la ilustración un marco arquitectónico sobre el que asentarse. Sus cuatro columnas de texto tipográfico son paralelas a las líneas ascendentes de los edificios, y los textos que figuran en el interior de la ilustración, a pesar de su aparente caos, están colocados siempre bajo las columnas (fig. VII/39). Casi se diría que algunos párrafos del relato hubieran caído dentro del dibujo adquiriendo de este modo sus propiedades gráficas: la letra de imprenta, al “caer”, se transforma en escritura manuscrita y el texto pasa a ocupar los espacios más inverosímiles, desde camisetas a pancartas. Resumiendo, y en palabras de Couch, el *Yellow Kid* “otorga un sentido unitario a la composición de página de las revistas humorísticas” (Couch, 2001: 70).

De momento, el uso que se le da al texto en el *Yellow Kid* no queda muy lejos de los bocadillos de Barlow y Cruikshank. Son mera expresión de los sentimientos o de los pensamientos de los personajes y, pese a que son más extensos y elaborados, siguen teniendo, como los bocadillos en las antiguas tiras, un cierto papel identificativo: no se trata tanto de identificar la identidad de un arcángel o un santo mediante una frase significativa, o de un ideario político y religioso con un eslogan, sino de identificar una determinada actitud vital que el personaje lleva como estandarte. Por ejemplo, en la ilustración del 18 de octubre de 1896 (fig. VII/39) podemos leer una declaración de intenciones en la camiseta del *Yellow Kid*: “Cuando lleguemos a nuestro nuevo hogar, va a ser el no va más. No vamos a hacer nada en los apartamentos de McFadden”. Esta apología de la despreocupación se repite en la pancarta de la izquierda (“seremos la misma panda / que tiene prohibido el silencio”) y en la que está

inmediatamente detrás (“la consejería de sanidad ha declarado insalubre Hogan's Alley y, además, ya estamos un poco hartos de vivir allí”). Como vemos, los textos son vehículo de expresión de actitudes estereotipadas, pero son sólo eso: actitudes. Es decir, todavía siguen siendo teniendo un valor meramente informativo, pues no vemos en ningún lugar de la ilustración que estas actitudes expresadas se traduzcan en acciones concretas que hagan avanzar la narración.

Estamos de acuerdo con Román Gubern cuando afirma que la inclusión de estos primeros textos en el interior de las ilustraciones de *The Yellow Kid*, “lleva implícita necesariamente una dimensión de *temporalidad*, soporte de la expresión de tales pensamientos y sentimientos” (Gubern, 1972: 21). El lector tiene que demorar su mirada en cada pancarta, bocadillo y en la camiseta del *Yellow Kid*, para saber lo que piensa cada personaje. Hay una dimensión de temporalidad, sí; pero nada obliga al lector a leer los textos en un orden determinado. Hay temporalidad, pero todavía no hay secuencia: es como si todas las emisiones verbales se produjesen al mismo tiempo y de manera desordenada, subrayando el carácter lúdicamente caótico de las ilustraciones de Outcault.

Estas páginas de *McFadden's Rows of Flats* consiguen que se extienda el uso del texto manuscrito dentro de la ilustración; y este uso no tardará mucho en aplicarse a las tiras. En el suplemento del *Journal*, además de la página de *McFadden*, se publican otras dos secciones dedicadas al *Yellow Kid*: *Around the World with the Yellow Kid* y *Ryan's Arcade*, esta última en forma de tira con varias viñetas. El 25 de octubre de 1896 la tira *Ryan's Arcade* lleva bocadillos. En ella vemos cómo el *Yellow Kid* pone un fonógrafo en marcha (fig. VII/40). Mientras el aparato recita las virtudes de la página dominical del *Yellow Kid*, el chico se dirige al lector a través de su camiseta: “Escuchad las palabras de sabiduría que el fonógrafo os va a dedicar” (viñeta 1). El bocadillo del fonógrafo, por un lado, y la camiseta del Kid, por el otro, contienen monólogos que se emiten de forma separada, dirigidos ambos al lector. En la tercera viñeta, ocurre algo distinto. De repente, el *Yellow Kid* dirige inesperadamente el texto de su camiseta al fonógrafo, dándole “muchísimas gracias” por los elogios que le está dedicando. Al “oír” las gracias, se abre una compuerta en el fonógrafo y de él sale un loro, que era en realidad quien había estado hablando por el aparato durante las viñetas anteriores. Al descubrir el truco, el *Yellow Kid* pega un salto y exclama su sorpresa.

Hasta donde hemos podido comprobar, ésta es la primera ocasión en que un intercambio de información entre dos personajes tiene consecuencias en la secuencia causal; al menos, siendo expresada dicha información mediante texto manuscrito en el interior de las viñetas (los diálogos con efectos causales ya venían siendo utilizados desde hacía años en las tiras con texto tipográfico fuera de la viñeta, fig. III/2). En un corto periodo de tiempo, el bocadillo se impondría como el vehículo ideal para el



diálogo, tanto en las tiras del *Yellow Kid*, como en otras del mismo autor. El bocadillo adquiere, además, un fondo blanco que además de hacer que el texto sea más legible, consigue atraer sobre sí la mirada del lector. Al destacar sobre el resto de elementos de la imagen, el autor puede, mediante la posición de los bocadillos, guiar los ojos del lector de uno a otro, articulando de este modo una secuencia de diálogo paralela a la secuencia de imágenes.

Podemos comprobar en otro título de Outcault posterior al primer y breve diálogo del *Yellow Kid*, cómo el intercambio verbal entre los personajes se ha tornado más complejo y fluido (fig. VII/41), escenificando en este caso la venta de un caballo. Al carecer de textos narrativos, en cuestión de apenas siete años desde la publicación de la tira “parlante” del *Yellow Kid*, el bocadillo se ha convertido en el único medio del que se vale Outcault para gestionar la información narrativa. Lo que dicen los personajes no solo tiene como objeto informar al lector de algo, como ocurría en las tiras narrativas de Barlow. Ahora, los personajes también tomarán decisiones en función de lo que oigan o lo que digan. El lenguaje se materializa en acciones concretas. Por ejemplo, en la primera viñeta de *How it Happened that Squire Green Went Crazy*, un hombre manifiesta su intención de vender el caballo, lo cual tiene como consecuencia el que en la siguiente viñeta le ponga precio, lo cual a su vez ocasiona la compra del caballo. El diálogo, en suma, origina una cadena causal.

Los bocadillos se han convertido en un recurso tan básico en el “lenguaje” del *cómic* que nos cuesta percibirlos como algo más que contenedores de diálogos. En más de un sentido nos son invisibles. Un bocadillo puede asumir forma de nube, forma cuadrada, elíptica, o tener los bordes rasgados, pero sea cual sea su forma, el impacto visual que produce sobre el lector es mínimo; al contrario que el resto de la imagen delimitada por la viñeta, el significado gráfico del bocadillo es arbitrario, no icónico. El lector sabe, sólo por mera convención, que las palabras contenidas en una nube significan pensamientos, mientras que si están dentro de una elipse se trata de diálogo en voz alta. Y aunque la forma de algunos tipos de bocadillo pueda haber tenido en su origen una intención icónica<sup>55</sup>, meditar sobre las propiedades gráficas de un bocadillo es una tarea tan poco productiva como hacerlo sobre las de una coma, un punto o un paréntesis.

A pesar de la aparente invisibilidad que, a efectos prácticos, parecen tener los bocadillos (o precisamente gracias a ella) los primeros dibujantes de páginas dominicales pronto se dieron cuenta de que podían atraer muy fácilmente la atención del lector hacia los lugares de la página y de la viñeta donde estaban situados. En efecto, hay algo en ellos que atrapa nuestra mirada; algo que nos dice que su

---

<sup>55</sup> Podríamos decir que en los bocadillos con los bordes rasgados existe una cierta equivalencia sonico-visual de orden icónico: se suelen utilizar para las conversaciones telefónicas o para las articulaciones verbales emitidas por una máquina; los contornos picudos sirven para evocar la cualidad cortante y fría de la voz electrónica.

estatus ontológico es diferente al del resto de la imagen. El fondo de los bocadillos, blanco y plano, nos hace saber que el espacio que contienen no es del mismo tipo que aquel donde se dan cita los personajes en la viñeta. El espacio del bocadillo es lingüístico, no sólo semiótico; es arbitrario, no icónico; y, por añadidura, no tiene una existencia diegética “sólida” (es decir, con la excepción de algunos *cómics* experimentales, un personaje no puede tocar o coger sus propios bocadillos). Es un espacio ontológicamente diferente al del resto de la viñeta y que, por lo tanto, llama a nuestra mirada.

Pero no sólo la llama, también la dirige. Antes de los bocadillos, el lector de tiras narrativas y tiras cómicas era totalmente “libre” a la hora de leer la imagen (excepción hecha de las tiras y grabados que contienen *secuencias internas* marcadas por letras o números). Sus ojos podían barrer la superficie visual de la viñeta en cualquier dirección y cualquier sentido, como al mirar una pintura, demorándose en los detalles que deseara y dejando de lado los que le parecieran más rutinarios. Sin embargo, en cuanto se inserta un bocadillo en una viñeta, nuestros ojos se lanzan hacia él instintivamente, haciendo que nuestra atención se concentre en su contenido verbal, en el personaje del que emana y en los detalles gráficos que lo rodean. Lo más probable es que, después de leer ese primer bocadillo y examinar su entorno, nuestros ojos se dirijan hacia el siguiente bocadillo para continuar leyendo lo que dice el mismo personaje o para encontrar una réplica a lo que ha dicho. Esto conlleva un cambio muy importante en el estatus diegético de la imagen en el *cómic* moderno. Mientras que con artistas como Töpffer cada viñeta mostraba una imagen que estaba transcurriendo en un momento *preciso* del tiempo, cuando se incluye más de un bocadillo en una viñeta se crean, como sabemos, diferentes espacios temporales.

En la fig. VII/42 reproducimos un fragmento de *Happy Hooligan*, una de las primeras tiras diarias de prensa, y que al igual que *The Yellow Kid*, llegó a ser extremadamente popular, hasta el punto de inspirar una serie de películas mudas. En 1905, fecha en que comienza la publicación de este *cómic*, el número de bocadillos por viñeta y página había crecido considerablemente, en comparación con las primeras entregas dialogadas de *The Yellow Kid*, que como mucho contenían uno o dos bocadillos por viñeta. Para organizar las intervenciones de todos los personajes, Frederick Burr Opper, autor de *Happy Hooligan*, recurría a una táctica común en las primeras páginas dominicales: disponer los bocadillos a lo largo de la parte superior de las viñetas, encadenándolos más o menos horizontalmente. De este modo se conseguía dirigir la mirada del espectador de izquierda a derecha de un modo casi intuitivo, pues los bocadillos se iban sucediendo en la misma dirección y el mismo sentido que el *vector de lectura*<sup>56</sup> de las

---

<sup>56</sup> El *vector de lectura* está determinado por una dirección y un sentido que marcan el orden de lectura de las viñetas dentro de la página. Por lo general el *vector de lectura* coincide con el sentido y dirección de lectura vigente en los escritos ordinarios; es decir, de izquierda a derecha en Occidente, y de derecha a izquierda en Oriente. Sin embargo, puede variar en función de la composición de página. Por ese motivo será en el octavo capítulo, dedicado a la página como unidad de significado, cuando profundizaremos en el concepto de vector de lectura, que de momento dejamos sólo

viñetas.

Al igual que la página tomada en su conjunto, cada viñeta también está constituida en su interior de forma secuencial. La tira de la fig. VII/42 tiene tres viñetas, cada una de las cuales representa un momento en el tiempo de duración indeterminada; cada una de estas viñetas, a su vez, consta de cuatro zonas temporales marcadas por bocadillos. Los desharrapados Happy Hooligan, Montmorency y Gloomy Gus se presentan en una elegante recepción social en Escocia. En la primera viñeta, Gus y Montmorency ven entre los invitados al duque de Hotscotch (“that's the duke of Hotscotch”). Al escuchar esto, Happy reacciona y, siempre presto a imitar el comportamiento de las clases adineradas, se lanza a correr para servirle un té (“allow me for to pour de tea for youse”). Mientras tanto (o tal vez, segundos después) una elegante dama trata de ser cortés de la misma manera, ofreciéndose también a servirle una taza al duque (“do have a cup of tea, duke”), a lo que éste responde dando las gracias (“with pleasure”). Lo que tenemos aquí son cuatro acciones diferentes que, por la lógica del diálogo, han de producirse de manera sucesiva, aunque bien es posible que dos de ellas, las representadas por el segundo y el tercer bocadillo, sean simultáneas.

El que la imagen de la viñeta esté fragmentada temporalmente no es, como sabemos, una novedad. La secuencialidad interna que aportan los bocadillos a la viñeta es similar a aquella que aportaban las letras en grabados como aquel sobre Petrus Canisius (fig. VII/28) o el de las ejecuciones de Praga (fig. VII/29). También es similar la incertidumbre que crean con respecto a la sucesión temporal, pues como vemos, en cómics con largas cadenas de diálogos como *Happy Hooligan* es a veces difícil de establecer cuáles frases se emiten de manera sucesiva y cuáles de manera simultánea, del mismo modo que en los mencionados grabados algunos de los acontecimientos marcados con letras pueden presentar la misma ambigüedad.

Sin embargo, el orden en que deben ser leídos los bocadillos no es siempre tan claro como en la tira y el grabado, ya que, después de todo, los bocadillos no están marcados por números o letras. Mientras se mantuvo la costumbre de colocar los bocadillos en la parte superior de las viñetas, como hacía Oppen, el orden en que debían ser leídos no planteó ningún problema. No obstante, esta forma de colocar los bocadillos resultaba muy monótona visualmente y pronto fue abandonada en favor de posiciones más variables, lo que en ocasiones podía provocar dificultades inesperadas.

La tendencia natural de un lector occidental es leer un texto o una secuencia de viñetas de

izquierda a derecha y de arriba abajo<sup>57</sup>, por lo que sus ojos seguirán “instintivamente” el mismo vector de lectura dentro de la viñeta. Sin embargo, pueden producirse variaciones o inconsistencias con respecto a esta norma, como por ejemplo la que podemos observar en la fig. VII/43. Se trata de una página dominical de *The Explorigator*, en la que el almirante Fudge, protagonista de la serie, y sus intrépidos compañeros son recibidos por la Dama de la Luna, regente del satélite, quien les hace entrar en la sala del trono. Si leemos los bocadillos en el orden de las flechas, es decir, en el orden que automáticamente seguiríamos impulsados por la inercia lectora, el intercambio verbal entre los personajes resultaría incoherente, pues en el bocadillo que se encuentra más hacia la izquierda, esto es, en el primero que leeríamos, la Dama de la Luna invita a los exploradores a un baile. ¿Qué sentido tiene dicha invitación si todavía no se ha dado a los exploradores la oportunidad de presentarse? La lógica interna del diálogo invita a leer los bocadillos en el orden marcado por los números 1, 2 y 3, lo cual rompe por completo el ritmo de la narración, ya que, al llegar a esta viñeta, el lector tiene que invertir el sentido de su mirada. Si hasta entonces había seguido las viñetas y los bocadillos de izquierda a derecha, ahora tendrá que hacerlo de derecha a izquierda, lo cual entorpece particularmente la lectura.

Problemas como éste eran comunes en las páginas dominicales de principios de siglo, pues aun no estaba claramente establecido un *vector de lectura* estricto (incluso en algunos títulos, como por ejemplo en las primeras entregas de *Little Nemo*, las viñetas estaban numeradas para que el lector no tuviera dudas sobre el orden correcto). Sin embargo, en cuanto se generalizó la costumbre de leer tanto viñetas como diálogo de izquierda a derecha y de arriba abajo, los lectores se acostumbraron a esta convención, derivándose como resultado dos puntos muy a tener en cuenta: el primero, que para mantener la fluidez narrativa es necesario que la *secuencia interna* de bocadillos coincida con el *vector de lectura* de las viñetas; y el segundo, que para que el lector tenga la sensación de que la narración avanza, la dirección en que se mueven los personajes ha de coincidir también con el *vector de lectura* de la secuencia interna de bocadillos, como ocurre en las viñetas de Frederick Opper de la fig. VII/43. Lejos de constituir una cortapisa, estas “reglas de oro” fueron muy pronto aprovechadas por algunos dibujantes con el fin de producir determinados efectos retóricos, y quizá quien mejor supo aprovechar dichos efectos fue Winsor McCay, especialmente en lo que respecta a usar la secuencia de bocadillos para contribuir a la representación del movimiento.

*Little Nemo in Slumberland* fue publicado por Pulitzer en el *New York Herald* entre 1905 y abril de 1911, con una segunda etapa desde el 30 de abril de 1911 hasta 1914 bajo el título de *In the Land of*

---

<sup>57</sup> En el caso del lector oriental, de derecha a izquierda y de arriba abajo. Los *manga* japoneses están impresos y maquetados de tal manera que han de leerse “de atrás hacia adelante”.

*Wonderful Dreams* en el *New York American* de Hearst. Aun hoy en día resulta difícil de creer que pudiera llegar a publicarse un *cómic* tan experimental en una etapa tan temprana. *Little Nemo* no es sólo destacable por la inusual calidad de su dibujo (que otros títulos como *The Explorator* intentaron imitar) sino también por la cantidad de recursos narrativos que McCay puso en juego a nivel de composición de viñeta y de página. En palabras de Román Gubern, “Winsor McCay [fue] uno de los más importantes artistas gráficos del siglo XX, descubrió a comienzos del siglo casi todos los recursos y piruetas lingüísticas que hoy son patrimonio de los cómics (de vanguardia o no)” (Gubern, 1972: 100-101)

Una breve introducción temática a *Little Nemo* nos ayudará a comprender el sentido de sus innovaciones formales. En su primera entrega, el 15 de octubre de 1905, un niño llamado Nemo se encuentra con un caballo a los pies de su cama durante el transcurso de un sueño. Lo ha enviado Morfeo, el rey de *Slumberland* (el País de los Sueños), para que el niño acuda a su corte. La princesa, hija de Morfeo, busca un compañero de juegos y Nemo ha resultado elegido. Al oír esto, el niño monta gustoso su caballo, pero en el camino hacia *Slumberland* se enzarza en una carrera con todo tipo de animales: cerdos, cabras, dromedarios y hasta un canguro. Un tropiezo hace que Nemo caiga de su montura y, después de una larga caída en el vacío, despierta en su propia cama.

En todos los episodios se repetirá esta misma estructura. Ya que al final de cada entrega, Nemo no consigue alcanzar la corte de Morfeo, cada domingo éste envía un nuevo emisario para guiar al niño a través de un camino o un escenario distinto, a cada cual más rocambolesco: una cueva llena de setas tan grandes como árboles, el palacio de Santa Claus, un paisaje del salvaje oeste repleto de indios, una selva que sólo puede ser franqueada a lomos de un león<sup>58</sup>, etc. Todos los intentos de Nemo por llegar a *Slumberland* se ven frustrados, pues alguna pequeña catástrofe (habitualmente una caída) hace que Nemo despierte en la última viñeta. Nemo se ve condenado a repetir siempre el mismo y frustrante viaje, pues las entregas de una sola página son demasiado cortas como para permitirle alcanzar su destino. Sin embargo, a partir de su viaje número diecinueve<sup>59</sup>, los sueños de Nemo empiezan a continuarse de entrega en entrega, permitiéndole participar en aventuras más largas.

Es posible identificar muchos temas en *Little Nemo in Slumberland*, pero quizá el más destacable por su obsesiva recurrencia es el del movimiento. Los viajes hacia *Slumberland* y dentro de *Slumberland* le sirven como excusa a McCay para poner a Nemo en situaciones de lo más excéntricas que, por lo general, implican algún tipo de movimiento abrupto o violento. Ya hemos mencionado la

---

<sup>58</sup> El 22/10/1905, el 17/12/1905, el 7/1/1906 y el 28/1/1906, respectivamente.

<sup>59</sup> El 25/2/1906

carrera de animales, pero en otra entrega Nemo también acaba atrapado en una corriente submarina, se cae de unos zancos enormes al hacerse pasar por un flamenco, o es lanzado por un elefante a través de una ventana (fig. VII/44)<sup>60</sup>. Suele tratarse de movimientos asociados al despertar, pero hay algo en ellos que va más allá del simple sueño infantil, pues impiden cíclicamente los avances de Nemo del mismo modo que la roca de Sísifo, al caer, le obligaba a regresar a por ella una y otra vez. Pero no nos interesan tanto las interpretaciones, existencialistas o no, de las caídas, descabros y vuelos del pequeño Nemo, como las técnicas que utiliza McCay para representar dichos movimientos, o al menos, en lo que atañe al presente epígrafe, las relativas a la posición de los bocadillos y a la secuencia creada por éstos.

Una de las características del estilo de McCay es disponer los bocadillos de tal manera que el vector de lectura formado por ellos refuerce la impresión de movimiento que hay en la imagen. En la viñeta VII/45 el pequeño Nemo y dos de sus amigos han sido secuestrados por unos piratas. El capitán les ordena firmar una carta para pedir al rey Morfeo un rescate por ellos. Flip, uno de los niños, se niega a firmarla y el capitán le condena a saltar desde la pasarela; pero Flip es sobrino del Guardián del Sol y amenaza a la tripulación con hacer que su tío los derrita con sus rayos. Un grupo de mujeres, esclavas remeras, se lanza hacia el capitán para pedir clemencia. Extienden los brazos hacia él formando una composición en diagonal hacia la esquina superior derecha de la viñeta. La posición de los bocadillos refuerza poderosamente dicha composición, pues nos impone un vector de lectura también en diagonal ascendente que en la fig. VII/45 hemos marcado con una flecha. Los bocadillos nos obligan a ascender con la mirada en el mismo sentido en que las mujeres hacen ascender sus manos al echarse sobre el capitán, contribuyendo por tanto a una ilusión de movimiento más intensa que la que se produciría si los bocadillos ocuparan horizontalmente la parte superior de la viñeta como en los comics de Oppen.

La viñeta que acabamos de ver ejemplifica el clásico uso retórico de la *secuencia interna* para representar el movimiento. En otras entregas de *Little Nemo*, McCay se vale de composiciones aun más complejas que ésta consiguiendo efectos de espectacularidad incluso mayor. En uno de sus viajes, Nemo y sus amigos se encuentran con Aladino, quien les deja su lámpara para pedir algunos deseos. Desafortunadamente, uno de los compañeros de Nemo, Impie, la frota mal (primera viñeta de la fig. VII/46) y el palacio empieza a dar vueltas. Primero se inclina el suelo, inclinándose a su vez el *vector de lectura* de los bocadillos; cuando en la segunda viñeta la caída es casi vertical, el *vector de lectura* también cierra su ángulo. El movimiento se complica en la cuarta viñeta, sincronizándose con un *vector de lectura* rotatorio, para por último, estabilizarse en la penúltima, asumiendo la horizontalidad habitual.

Aunque en este epígrafe nos proponíamos analizar el papel del bocadillo como elemento

---

<sup>60</sup> El 5/11/1905, el 29/10/1905 y el 14/1/1906, respectivamente.

secuenciador dentro de la viñeta, no podemos acabarlo sin mencionar la posibilidad de encontrar la misma técnica que acabamos de describir en una secuencia externa; habitualmente una *secuencia mimética*, ya que se trata de la representación del movimiento. Nada impide que un movimiento en diagonal, como el que veíamos en la viñeta del barco, quede también reforzado por una secuencia de bocadillos que se continúe de viñeta en viñeta (fig. VII/47), o representar el movimiento en paralelo a la costa de un dirigible, que al mismo tiempo se acerca a otro, mediante el uso de dos *vectores de lectura* convergentes (fig. VII/48).

Por supuesto, la técnica de movimiento vectorial mediante la manipulación de la *secuencia interna y externa* de bocadillos, no es la única que McCay pone en juego en los ejemplos que acabamos de ver. Buena parte de la ilusión de movimiento conseguida en la fig. VII/48 se debe a un hábil uso de la perspectiva, y en la fig. VII/47 además de la composición en diagonal, McCay supo elegir con gran sabiduría en cada viñeta las posturas de las piernas y los brazos de Nemo que mejor transmiten el movimiento de escalada.

### VII.1.3. INTERACCIONES ENTRE EL MENSAJE LÉXICO Y EL PICTOGRÁFICO.

Hasta ahora hemos tratado aspectos puramente visuales de la escritura: su estilo gráfico y su posición dentro de la viñeta. En este epígrafe, sin embargo, queremos estudiar el elemento léxico en cuanto a su significado y a la relación que este significado tiene con la imagen.

¿Qué “dice” el texto con respecto de la imagen? ¿La complementa, la niega, obliga al lector a fijarse en un detalle concreto o simplemente la describe cayendo en la redundancia? Las posibilidades son múltiples y han sido estudiadas tanto en el ámbito del cómic (McCloud, 1993: 153-155; Groensteen, 1999: 156-157) como también en otros tipos de discursos. Fue precisamente en el ámbito del discurso fotográfico, donde Barthes sentó las bases del análisis de las interacciones léxico-pictográficas, describiendo en su ensayo seminal *Retórica de la imagen* las dos funciones primordiales que cumplen los pies de foto.

Por un lado, es posible encontrar la función de *anclaje* (*ancrage*). Si toda imagen es polisémica por naturaleza, el texto (en este caso el pie de foto) tiene muchas veces la función de “fijar la cadena

flotante de significados” (Barthes, 1964: 31), haciendo explícito uno de los muchos mensajes que puede contener la imagen. El pie de foto, en resumen, trata de responder a la pregunta “¿qué es esto?” (Barthes, 1964: 31). Un caso claro de anclaje es el del cartel publicitario de la fig. VII/49. El texto del slogan (“La noche es de los toros”) no hace más que fijar la atención del espectador en los detalles de la imagen que el anunciante quiere poner de relieve: la mano haciendo el signo de los cuernos, el arquetípico perfil del toro de Osborne, la virilidad y el deseo implícito en la mirada de la mujer que permanece desenfocada en segundo plano. El slogan no aporta nada que la imagen no exprese por sus propios medios, pero sirve para dirigir la atención del lector sobre detalles concretos.

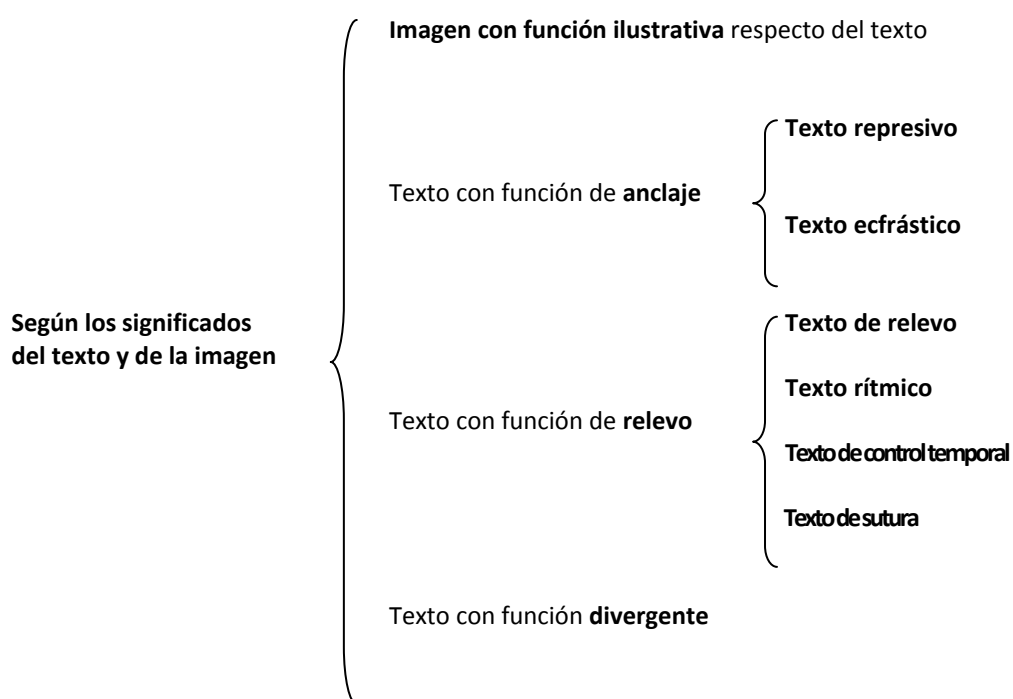
Por otro lado, existe la menos frecuente función de *relevo* (*relais*). Cuando la palabra y la imagen se encuentran en situación de complementarse mutuamente, el mensaje lingüístico puede añadir un significado que no estaba explícito previamente en la imagen (Barthes, 1964: 33). El texto de relevo moldea el significado de la imagen. Así ocurre en el cartel norteamericano de propaganda de guerra que reproducimos en la fig. VII/50. La fotografía de este cartel presenta el rostro de una mujer que por su peinado y su forma de arreglarse podría parecer el ama de casa prototípica de las ilustraciones de Norman Rockwell. Sin embargo, la mirada de esta mujer es singular: difícil es saber qué significan esos ojos intensos y esos labios apretados. ¿Odio? ¿Socarronería? ¿Es quizá un gesto de seducción? El texto coopera con la imagen para darnos la respuesta: “Wanted for Murder! Her Careless Talk Cost Lives”. Se trata de un mensaje propagandístico para evitar que las mujeres que están contribuyendo al esfuerzo de guerra trabajando en fábricas hablen libremente de los aspectos más comprometidos de su trabajo, pues nunca se sabe quién puede ser un espía. Al contrario de lo que ocurre en el cartel de Osborne, aquí el contexto interpretativo que nos aporta el texto es externo a la imagen: no hay nada en la fotografía que nos haga pensar en la guerra; por su aspecto, podría ser una foto de una modelo de peluquería. Sin embargo, al contar con la información del texto, no podemos por menos que reinterpretar la mirada de la mujer como una mirada perversa, llena de oscuras intenciones.

Estas dos categorías enunciadas por Barthes responden de manera muy efectiva a la particular manera de entrelazarse el mensaje lingüístico con el icónico en los discursos visuales que estaba estudiando: la fotografía periodística y la publicidad. Pero si tratamos de estudiar otros discursos visuales, nos encontraremos con que el *anclaje* y el *relevo* son insuficientes para explicar la totalidad de las interrelaciones léxico-pictográficas. En la fotografía y la publicidad el objeto del texto es identificar la imagen (anclarla) o bien aludir a un significado de orden superior (relevar su significado aparente). El significado que se deriva de la unión de texto e imagen es siempre estático, pues la imagen fotográfica no se inserta en un continuo temporal; sin embargo, en un discurso narrativo o argumentativo como el de los cómics y las tiras, el tiempo deviene un factor esencial del discurso.



Así Thierry Groensteen, aplicando las categorías de Barthes específicamente al cómic, identifica dos funciones más que por su carácter dinámico no tendrían sentido en el ámbito de la fotografía: una función de *control* (*régie*), cuando el texto sirve para marcar el paso del tiempo (“mientras”, “una hora después”, “esa noche”); y una función *rítmica* (*rythmique*), pues según la mayor o menor cantidad de texto que haya en una viñeta se ralentiza o acelera la lectura de la secuencia entera (Groensteen, 1999: 156-157). Benoît Peeters añade una última función, la de *sutura* (*suture*), que tiene lugar cuando “a través del texto se intenta tender un puente entre dos imágenes separadas” (Peeters, 1998: 128); por ejemplo, alusiones en el diálogo que permiten al lector entender lo que ha ocurrido durante una elipsis entre dos viñetas.

Estas tres nuevas funciones no son más que casos particulares de relevo, pues en ellas el texto no selecciona información ya incluida en la imagen (anclaje), sino que aporta información nueva. Sumadas a las de Barthes, podríamos añadir tres casos nuevos: el primero, cuando es la imagen la que se encuentra en situación de complementar al texto (caso de los libros ilustrados); el segundo, cuando el texto que acompaña a la imagen es una écfrasis, es decir, un intento de explicar en todos sus detalles el significado de la imagen (un caso especial de anclaje); y el tercero, cuando el significado del texto es completamente diferente al de la imagen y, aparentemente, no se complementan. Teniendo en cuenta estos casos, el esquema general de la clasificación que proponemos quedaría así:



## 1. Imagen con función ilustrativa con respecto del texto.

El discurso léxico-pictográfico nace en Occidente dentro de los manuscritos medievales. Existen muchas narraciones secuenciales anteriores a los códices, en todo tipo de medios y soportes (columna esculpida, fachadas, vasijas pintadas, etc.) pero ninguna de ellas incorporaba texto a la secuencia de imágenes. En el manuscrito ocurrió precisamente lo contrario: fue la imagen la que se incorporó al texto, y no al revés.

En el manuscrito medieval, el discurso es fundamentalmente léxico; las ilustraciones funcionan únicamente como apoyo del texto. Según Tomás de Aquino, la razón para unir el discurso visual al léxico en el manuscrito medieval era triple (Weinstein, 1998: 66). Por un lado, las ilustraciones ayudaban a la comprensión del texto; cosa conveniente si consideramos que el analfabetismo era muy elevado entre la nobleza (la única clase social capaz de permitirse la adquisición de manuscritos, por supuesto). Por otro, podían servir también para fomentar los sentimientos devotos, ya que según la tradición escolástica, la luz y el color son signos de lo divino. Pero es una tercera razón la que más nos interesa para comprender cómo se interrelacionaban el mensaje lingüístico con el pictográfico: en ocasiones, el destinatario del manuscrito necesitaba recordar un texto rápidamente, sin tener que leerlo; por ejemplo, a la hora de pronunciar un sermón en misa, el sacerdote podía hojear su biblia miniada, y recuperar pasajes enteros gracias a las imágenes.

En efecto, los miniaturistas sabían bien que era más sencillo retener una historia o un pasaje bíblico si éste iba acompañado de ilustraciones. En esto seguían los preceptos de la mnemónica clásica, es decir, del arte retórico de la memoria, según el cual se aconsejaba estimular la *memoria artificial* (*memoria artificiosa*) mediante la evocación de una serie de *lugares* (*loci*) “que la memoria puede aprehender con facilidad, así una casa, un espacio rodeado de columnas, un rincón, un arco, u otros análogos” (Yates, 1966: 22) en los que se situaban luego las *imágenes* (*ymagenes*), es decir, “las formas, marcas o simulacros de lo que deseamos recordar” (Yates, 1966: 22). Los consejos que da Cicerón acerca de cómo deben ser estos lugares e imágenes no hacen más que acentuar la correspondencia de *loci* e *ymagenes* con las viñetas y los contenidos pictográficos de éstas:

Por tanto (a fin de no resultar prolijo y tedioso en un tema que es bien conocido y familiar), se

debe emplear un amplio número de lugares, que han de estar bien iluminados, clara y ordenadamente contruidos y separados por intervalos moderados; y las imágenes han de ser activas, punzantemente definidas, desacostumbradas y con capacidad de salir rápidamente al encuentro y de impresionar la psique. (Cicerón, 55 a.C.: II, lxxxvi, 351-354)

Cicerón hace hincapié sobre dos puntos centrales de la forma secuencial: la necesidad de que los lugares estén separados por intervalos, es decir, que formen compartimientos estancos para que cada uno pueda contener sus propias imágenes; y que estén ordenados, es decir, que articulen una secuencia de modo que al evocar uno de los lugares sea posible “repetir oralmente lo que hemos encomendado a los *loci*, procediendo en cualquier dirección a partir de no importa qué *locus*” (Yates, 1966: 23). Pasajes claves de la Biblia se pueblan con ilustraciones de sus momentos más representativos, de modo que al observarlas en secuencia, funcionaban como *loci* mnemónicos permitiendo recordar no sólo los momentos seleccionados, sino también los fragmentos del relato que median entre ilustración e ilustración (fig. VII/51). La función memorística de las narraciones pictográficas seguirá en vigor incluso fuera del ámbito y de la época de los manuscritos. Juan Carlos Gómez Alonso nos advierte que la gran difusión de los Emblemas en el grabado, así como de los diagramas o los juegos, se debe en parte a su utilidad como ayudas memorísticas (Gómez Alonso, 2000: 128). Tiras narrativas de estilo emblemático, como por ejemplo la versión de *Christus und die minnende Seele* de la que hablamos en el capítulo segundo (fig. II/21), tenían como una de sus finalidades recordar al lector los beneficios que el cristianismo depara al espíritu. Los símbolos que acompañan a la mención escrita de tales beneficios servían como ayuda a la memoria: si el recibir a Cristo supone una exaltación de los sentidos, le vemos sosteniendo una poción amorosa en la mano; si el abrazar la fe supone purificarse, vemos a Cristo desnudando al Alma Cristiana; si ser cristiano supone adquirir alegría espiritual, vemos a Cristo tocando el tambor (fig. II/21). Más allá de lo emblemático, debemos atribuir también esta función memorística a los juegos de naipes de conjuras, los cuales eran usados no solo como entretenimiento sino también para enseñar historia a los escolares.

Aunque las ilustraciones de los manuscritos formaban frecuentemente pequeñas secuencias (lo mismo que ocurre en los libros ilustrados de hoy en día) no podemos hablar todavía con toda propiedad de narración pictográfica porque el discurso de los manuscritos era esencialmente léxico: no existía la intención de narrar a través de la imagen, pues ésta sólo servía bien para embellecer el libro, bien como apoyo para la memoria. En los códices medievales, no es el texto el que cumple una función con respecto a la imagen, puesto que no está subordinado a ella; es más bien la imagen la que tiene la función de ilustrar el texto. Es una función subsidiaria y secundaria, pero que a pesar de todo, sigue

teniendo vigencia hoy en día no sólo en el ámbito del libro ilustrado. Algunos autores de cómic, como Alan Moore o Miguel Calatayud, han intentado cuestionar los límites que separan el cómic del libro ilustrado, recurriendo a esta relación subsidiaria, mnemónica o ilustrativa, de la imagen con respecto del texto, reivindicando la posibilidad de que la narración esté articulada léxicamente en lugar de hacerla depender de la secuencia de imágenes.

Un caso claro es el de *Lost Girls*, novela gráfica en tres volúmenes en la que se mezclan secuencias convencionales de cómic, con pasajes más propios de libro ilustrado. En esta obra (cuyas protagonistas son Alicia, de *Alicia en el país de las maravillas*; Wendy, de *Peter Pan*; y Dorothy, de *El mago de Oz*), Alan Moore reduce la viñeta a su antigua función de *locus* mientras Wendy recuerda en voz alta la “verdadera” historia de su primer encuentro con Peter Pan (fig. VII/52). Cada viñeta funciona, igual que en los manuscritos medievales, como un contenedor de imágenes que ilustran un determinado momento o fragmento del relato al que acompañan, pero nunca el texto entero. La primera viñeta ilustra el enunciado “después de la cena nos juntamos allí”; la segunda, “era el chico [...] cuando vio que le estábamos mirando [...] agitó la mano”; la tercera, “empezó a escalar por la cañería subiendo hasta nuestra ventana”; y, por último, la cuarta ilustración, “yo estaba muy asustada [...] [el chico] era muy delgado”.

Estas cuatro imágenes son un modo de fijar ciertos detalles del texto, pero aunque son secuenciales y forman, como vemos, una secuencia relato, el peso de la narración no recae sobre ellas. Si no contáramos con el texto, esta secuencia de viñetas nos resultaría excesivamente fragmentaria y muy pobre en cuanto a su forma de expresar visualmente relaciones causales. ¿Qué hacen los niños en la primera viñeta? Nada en la imagen nos dice que estén “susurrando”, como nos revela el texto; parece más bien como si jugaran. ¿Por qué sube Peter hacia la habitación? No contamos con información visual acerca del saludo de Wendy. Tampoco acerca de la sonrisa de Peter, o de sus intenciones amigables...

La función ilustrativa de la viñeta, cuando se manifiesta en el cómic moderno, lo hace muchas veces intentando evocar esquemas narrativos-memorísticos tradicionales, y está con frecuencia asociada a la imitación de ciertos géneros literarios (algunos pasajes de *Lost Girls*, de hecho, simulan la apariencia de novelas ilustradas con grabados) o a actos de narración oral. Cuando una narración pretendidamente oral como la del ejemplo anterior recurre a la función ilustrativa de la viñeta, arrastra tras de sí, por necesidad, una concepción lineal y estática de la memoria. Dentro de esta concepción clásica, el recuerdo es fundamentalmente un constructo léxico, un relato literario formado a partir de las palabras evocadas por las imágenes estáticas que proporciona la memoria; la mayor o menor riqueza del relato-recuerdo descansará, por tanto, sobre lo lingüístico y no sobre lo visual. Las imágenes sirven

principalmente para subrayar los detalles que el narrador considera más importantes o aquellos que quiere grabar con mayor fijeza en su memoria: en este caso, siendo *Lost Girls* una obra que explora la sexualidad femenina (en contraste con la literatura victoriana en la que se basa), la narradora Wendy *imagina*, es decir, selecciona visualmente sólo los detalles específicamente eróticos de su relato-recuerdo léxico: la silueta de Peter Pan saludando, su cuerpo atlético al subir por la cañería y su cuerpo desnudo al entrar por la ventana.

## **2. Texto con función de anclaje: anclaje represivo.**

En el ámbito del manuscrito, el predominio de lo léxico sobre lo visual fue disminuyendo progresivamente según iba aumentando el número de ilustraciones por página. Algunos miniaturistas supieron reconocer el impulso narrativo que latía bajo la secuencia de imágenes, incluso si ésta era tomada con independencia del texto. Como vimos en el capítulo segundo, hacia el año 840, aparece en la Biblia de Moutier Grandval una de las primeras narraciones pictográficas en las que la imagen tiene un peso preeminente. Ya en el siglo XIII son comunes las secuencias de viñetas acompañadas tan solo por un pequeño texto explicativo encima o debajo de ellas. El códice florentino de *Las Cantigas de Nuestra Señora* es una riquísima fuente de este tipo de narraciones: algunas de las cantigas son perfectamente comprensibles, incluso para el lector contemporáneo, sin tener la menor necesidad de leer los textos (fig. VII/53).

El texto, por su escaso peso visual y por haber cedido a la imagen la carga narrativa, adquiere un papel subordinado en manuscritos como éste; papel que se mantendrá en un buen número de tiras narrativas, como por ejemplo la que reproducimos (parcialmente) en la fig. VII/54. Esta tira fue grabada en Magdeburgo y relata una historia popular del siglo XIV, la del milagro de Wilsnack. Poco después que esta ciudad fuera destruida en 1383, el sacerdote local encontró en la parroquia tres hostias cubiertas de sangre. Éstas le fueron presentadas al obispo, quien pudo ver con sus propios ojos cómo la sangre seguía manando de ellas (Kunzle, 1973: 34). En líneas generales es posible seguir la narración sólo mediante las imágenes, prescindiendo del texto. Diversos signos visuales nos permiten identificar a los personajes que intervienen en la historia, así como también sus acciones y el sentido de éstas. Las lanzas de la primera viñeta nos dicen que los hombres son soldados; las vestimentas de los personajes de la segunda, nos revelan su condición de civiles; el cayado identifica al sacerdote, pastor de su rebaño; el ángel descendiendo del cielo representa una orden divina que recibe el sacerdote. A través de estos signos, es posible deducir fácilmente cuáles son los acontecimientos narrativos principales: soldados

enemigos han quemado la ciudad, que arde irremisiblemente ante la presencia de sus ciudadanos (viñeta 2); después de perder sus casas, los habitantes de la ciudad se dejan guiar por su párroco, convertido ahora en líder (viñeta 3). Al llegar la noche, mientras duerme su congregación, el párroco se despierta al escuchar una voz del cielo (viñeta 4).

Al contrario de lo que ocurría en las imágenes ilustrativas, estas cuatro viñetas cubren de forma bastante exhaustiva los puntos básicos de la narración. No constituyen, como la imagen ilustrativa, una representación parcial de ciertos aspectos del texto. Aquí, el texto situado sobre las viñetas sirve para describir la imagen, ayudando a identificar alguno de sus significados. Esta función descriptiva la atribuye David Kunzle, al menos en esta tira en concreto, a la influencia de los juglares, quienes usaban con frecuencia en sus cantares de ciego una tabla pintada con viñetas; con sus versos, los juglares describían cada una de las imágenes para que el público las comprendiera, introduciéndolas con las palabras “He aquí...” (Kunzle, 1973: 33).

Esta fórmula, que se mantiene en la tira de la fig. VII/54, es un síntoma de la precedencia de la imagen sobre el texto. Este espacio, este “aquí”, el papel, está ocupado en primer lugar por la imagen, llegando luego las palabras en su ayuda, pero ¿por qué en su ayuda? “Toda imagen es polisémica”, nos dice Barthes, “e implica, bajo sus significantes, una *cadena flotante* de significados, algunos de los cuales podrá escoger el lector, descartando otros” (Barthes, 1964: 31). El texto descriptivo que sigue al “he aquí” asegura que la narración esté siempre encauzada por el camino correcto, seleccionando para el lector los significados adecuados de entre esa cadena flotante, y descartando aquellos que harían entender erróneamente la historia. En la descripción de la imagen se manifiesta la autoridad interpretativa del autor, que se impone a la del lector, fijando de entre todos los significados posibles, uno o unos pocos que “permitan acomodar no solamente mi mirada, sino también mi intelección” (Barthes, 1964: 31). Es lo que Barthes denomina función de *anclaje*: una función limitadora del significado (y, por lo tanto, represiva con respecto al mensaje polisémico de la imagen), pero también orientadora.

Como decimos, los acontecimientos principales de la narración son fácilmente identificables con solo mirar la imagen; sin embargo, es el texto lo que nos permite entender las relaciones causales que ligan una imagen con la siguiente, como es habitual en la secuencia relato. A juzgar únicamente por la imagen, los soldados de la primera viñeta podrían estar atacando la ciudad tanto como defendiéndola; la leyenda que figura sobre la viñeta, selecciona la primera opción. La construcción que arde en la segunda viñeta bien podría ser una vivienda, la casa del burgomaestre o cualquier otro edificio del pueblo; el texto limita a una las opciones de interpretación: no es cualquier edificio, sino la iglesia. En la tercera

viñeta, el símbolo religioso del cayado, nos da a entender que el sacerdote ha asumido el liderazgo de la ciudad y que está conduciendo a sus seguidores hacia algún sitio, pero ¿adónde? ¿Acaso algún barrio de la ciudad se ha salvado de las llamas y el sacerdote les invita a tomar refugio en él? No, el texto nos dice que el sacerdote conduce a su rebaño en su *huída* hacia la cercana localidad de Groten Luben (Groß Lüben). En la última, no podemos saber por la imagen cuál es la naturaleza del mensaje que transmite el ángel al sacerdote: ¿le está encomendando una misión?, ¿le promete que Dios estará con él y su rebaño?, ¿o tan solo quiere reconfortarle en sus penas? La leyenda selecciona, de nuevo, uno de los mensajes posibles: por medio del ángel, Dios pide al sacerdote que vuelva a Wilsnack para celebrar misa. Será entonces cuando entre los restos del altar encontrará las obleas sangrantes.

De este modo, el texto va anclando el significado de la imagen, reprimiendo su polisemia y haciendo que el lector se vaya fijando en determinados detalles que sirven para aclarar cuáles son las razones causales que vinculan una viñeta con la siguiente. Si en las primeras biblias miniadas y en la literatura ilustrada, el texto contiene un volumen de información narrativa superior al de la imagen; en tiras narrativas como ésta, cuyo texto es de anclaje, ocurre precisamente lo contrario.

### 3. Texto con función de anclaje: anclaje ecfrástico.

Es posible identificar dos modalidades de anclaje, entre las cuales sólo hay una diferencia de grado: el anclaje propiamente dicho, tal y como lo hemos definido y analizado en la tira del milagro de Wilsnack, y la *écfrasis*, a la cual es posible considerar como una forma extrema de anclaje en la que el texto pretende fijar el significado del mayor número posible de detalles visuales de la imagen. Lo que diferencia al anclaje ecfrástico del anclaje represivo es que, en el primero, el texto resulta redundante a fuerza de intentar cubrir todos los detalles visuales, mientras que en el segundo juega un papel primordial en la narración. El texto ecfrástico es, por decirlo de alguna manera, una versión no económica del texto de anclaje. Por otro lado, la pretensión de fijar el significado de la imagen en todos sus detalles habrá de quedarse siempre solo en eso, en una pretensión, pues al no ser posible identificar en la imagen una unidad mínima de significación en la imagen, nunca podrá existir un ejercicio de *écfrasis* perfecto: siempre habrá algún detalle visual que se escape, por ínfimo que sea.

*El Príncipe Valiente*, cómic de Harold Foster, tiene una marcada tendencia hacia la *écfrasis*, igual que otros títulos de la época como *Flash Gordon*. En *El Príncipe Valiente*, la narración está articulada exclusivamente por textos de apoyo e incluso cuando hay diálogos, estos no aparecen nunca en el interior de bocadillos (fig. VII/55). Sin embargo, no todos los textos de las viñetas del Príncipe Valiente

son ecfrásticos. Su función oscila entre el anclaje represivo y el ecfrástico. Comparemos estas dos funciones examinando dos viñetas diferentes.

La viñeta número 10, por ejemplo, contiene un texto de anclaje represivo. En la imagen vemos a un guerrero que, a juzgar por el tipo de armadura que lleva, deber ser un noble. Detrás de él, se refugian una mujer y un niño; y en un segundo plano, podemos ver una multitud de hombres saliendo del mar. El texto de la viñeta reza: “El rey alcanza la ribera con su esposa, el joven príncipe y la mayoría de sus seguidores armados”. Este texto de apoyo resulta útil para comprender la narración ya que, de no ser por él, no sabríamos que el guerrero de la armadura es el rey, ni que sus seguidores conservan sus armas después del naufragio o que la mujer y el niño que se encuentran detrás de él son la reina y el príncipe (podría haberse tratado de otro tipo de familiares o protegidos).

El texto que acompaña a la viñeta 5 tiene, por el contrario, una función de anclaje ecfrástico, pues casi toda la información que contiene es innecesaria y demasiado exhaustiva. Los hombres que aparecen en lo alto del risco tienen que ser, por fuerza, bretones, ya que la costa a la que se acerca al barco ha sido identificada en una viñeta anterior como Bretaña. De su condición “semi-salvaje” también nos informa la imagen sin necesidad de que lo aclare el texto: la deducimos del aspecto de sus ropas. Tampoco la información de que “se oponen al desembarco” nos resulta demasiado útil, ya que es algo que se desprende por lógica de la yuxtaposición de esta viñeta con la anterior: la intención de los nativos de oponer resistencia a los recién llegados, es evidente por cómo los ven llegar mientras tensan sus arcos.

La frontera entre el anclaje ecfrástico y el anclaje represivo no es siempre fácil de trazar. El anclaje represivo es un intento de describir algún detalle de la imagen aportando información útil, mientras que la écfrasis intenta describir el mayor número de detalles posibles, cayendo a la larga en la redundancia. Si examinamos de nuevo algunos de los textos de la tira de la Sangre Milagrosa de Wilsnack (fig. VII/54) comprobaremos que algunos de los versos que acompañan a las viñetas están a medio camino del anclaje represivo y de la écfrasis pura. Así ocurre con el de la segunda viñeta, “He aquí al sacerdote, que llega con su congregación y se encuentra su iglesia quemada”. Por un lado tiende hacia la écfrasis pues trata de incluir en la descripción toda la información que contiene la imagen: la congregación permanece delante de un edificio ardiendo junto a su sacerdote, al cual un lector contemporáneo de la tira podría haber identificado igualmente por su vestimenta. La palabra “iglesia”, sin embargo, pertenece al ámbito del anclaje simple, pues aclara un significado que está implícito en la imagen (puesto que está el sacerdote delante, es posible que sea su iglesia), pero no de forma inequívoca.



El anclaje represivo es una función que empieza a desarrollarse en la tira narrativa al asumir la imagen la mayor parte del peso de la narración. Igual que en la tira, es también la función más común del texto en el cómic. Por el contrario, asociamos el anclaje ecfrástico con un cierto primitivismo en el uso de los mecanismos visuales de la narración; es propio de tiras narrativas que no hacen uso de una economía léxica, aunque también es propio de algunos cómics, como este *Príncipe Valiente*, o en ocasiones el *Flash Gordon* de Alex Raymond, excesivamente tributarios de las técnicas narrativas de las tiras, y afectados por una cierta voluntad “artística” que lleva a sus autores a elaborar textos excesivamente literarios e imágenes con vocación pictoricista. No en vano, Harold Foster siempre se consideró a sí mismo un ilustrador, como demuestran sus dibujos en exceso estáticos; y no tanto un narrador capaz de establecer, claramente y de forma exclusivamente visual, relaciones causales entre imagen e imagen. Es natural que su estilo le llevara a “combatir el terror de los signos inciertos” (Barthes, 1961: 31), anclando cada uno de los signos visuales a su significado inequívoco mediante el texto.

#### **4. Texto con función de relevo: relevo simple.**

La segunda función que describe Barthes, el *relevo*, la asume el texto cuando éste, en lugar de seleccionar alguno de los significados que podemos deducir de los signos visuales (por ejemplo, la identidad del rey por su vestimenta noble), lo que hace es aportar un significado externo que, en principio, no sería posible extraer únicamente de los datos visuales. Si en el anclaje, el mensaje resultante de la unión de texto e imagen se encuentra ya de antemano en el campo semántico de la imagen; en el relevo, la unión de texto e imagen dan como resultado un significado superior a ambos. Imagen y texto de relevo mantienen “una relación complementaria; las palabras, al igual que las imágenes son fragmentos de un sintagma de orden más general y la unidad del mensaje se materializa en un nivel más alto, el de la historia, la anécdota, la diégesis” (Barthes, 1964: 33).

El propio Barthes nos advierte que esta función de relevo es relativamente rara en la fotografía, en el lenguaje publicitario y, en general, en todos los discursos visuales basados en la imagen fija, con excepción del *cartoon* y del cómic (Barthes, 1964: 33). Probablemente el origen de la función de relevo pueda encontrarse en la estrategia de algunos pintores a la hora de titular sus cuadros: a través de la alusión verbal a un tema o a un concepto que, en principio, no es deducible de la imagen, se consigue reformular el significado de la misma, pues permite reinterpretar de ciertos detalles visuales a tenor del campo semántico al que pertenece el título elegido por el artista.

El cuadro de Turner que reproducimos en la fig. VII/56 representa una escena relativamente difícil de interpretar: una nave (a la izquierda) se aleja de tierra firme, los mástiles están repletos de marineros quienes, subidos a ellos, parecen estar mirando algo en la costa, pues algunos señalan en dicha dirección. A la derecha, los marineros de otro barco miran a los del primero al tiempo que les vitorean, a juzgar por los brazos levantados en señal de alegría. ¿Cuál es el motivo de tal regocijo? ¿Qué es lo que miran los marineros del primer barco? Ningún signo visual nos permite saberlo. Al margen de un conjunto de nubes tormentosas, no parece que haya nada destacable en la costa. La respuesta a las preguntas que hemos formulado antes hay que encontrarlas en el título del cuadro, no en el lienzo mismo. El mensaje lingüístico “Ulises burlando a Polifemo” nos aclara la situación. El primer barco es el de Ulises: ha zarpado apresuradamente, tras recoger al héroe, quien acaba de engañar a Polifemo. Los marineros se han subido a los mástiles para burlarse del cíclope. Si nos fijamos cuidadosamente veremos que, al burlarse, señalan a un punto fijo de la costa ocupado por lo que parece una nube. El título del cuadro nos permite reinterpretar este signo visual; el contorno de la “nube” se asemeja a una forma antropomórfica, que en realidad es Polifemo. Cuando el texto tiene función de relevo, como ocurre en el título de este cuadro de Turner, lo que hace es proporcionar el contexto dentro del cual habrán de ser interpretados los signos visuales; algunos de los cuales sólo adquirirán significación una vez que el contexto esté explícito.

Esta costumbre de proporcionar el contexto interpretativo a través de un mensaje verbal fue relativamente extendida en Inglaterra durante el periodo Romántico, aunque el género visual que más explotó la función de relevo fue el *cartoon*, cuyo auge coincidió precisamente con el Romanticismo. Hasta finales del siglo XVIII lo que había predominado en la tira narrativa era el texto ecfrástico y el anclaje, lo cual resulta comprensible si consideramos que las técnicas de la xilografía y del grabado tradicional en cobre no permitían un elevado grado de detalle en el dibujo, por lo que el texto tenía que acudir en ayuda de la imagen con mucha frecuencia. Como veremos en el siguiente epígrafe dedicado a la caricatura, este nuevo estilo especialmente expresivo, empieza a extenderse durante la segunda mitad del siglo XVIII, haciéndose omnipresente en el terreno del grabado humorístico a lo largo de todo el siglo XIX y en el cómic durante el XX. La nueva técnica del grabado al aguafuerte, al permitir un mayor detalle en tamaños reducidos de papel, facilita la expresividad de los gestos caricaturescos, haciendo que sea más sencillo representar actitudes, sentimientos e intenciones mediante un lenguaje exclusivamente visual. En las especies narrativas dominadas por la caricatura (la tira cómica, el *cartoon* y el cómic) la imagen no depende tanto del texto para “hacerse entender”. Por lo tanto, al ir perdiendo terreno la función de anclaje, el texto ha de renegociar su relación con la imagen adquiriendo una función más colaborativa en el proceso de significación.

En los primeros *cartoons* y aún en los de hoy en día, el humor se desprende muchas veces de una relación irónica o paradójica entre el texto y la imagen. James Gillray, uno de los primeros maestros del *cartoon*, utilizó con singular habilidad esta estrategia humorística, que en realidad se fundamenta en la función de relevo. En algunas de las viñetas políticas de Gillray de fines del siglo XVIII (fig. VII/57), el dibujo nos proporciona información contextual suficiente que nos permita interpretar su sentido, tan sólo representa a una mujer harapienta almorzando un puñado de hierba en una ruinoso cocina y a un hombre obeso devorando un asado en un opulento salón. Para poder interpretar estos dos dibujos, necesitamos leer las leyendas, las cuales nos informan de que la primera escena transcurre en Francia y la segunda en Inglaterra (el violín y el florete que hay en el suelo en el primer dibujo no nos permiten por sí solos identificar el escenario como francés, pero sí podemos reinterpretarlos como símbolos propios de “lo francés” una vez leída la leyenda). Por otro lado, el texto de los bocadillos nos da la clave bajo la cual debemos entender los dibujos; el primero, hay que leerlo en el contexto de un discurso triunfalista típicamente chauvinista; el segundo, en el de un discurso derrotista muy propio del pesimismo inglés. Nos reímos cuando nos damos cuenta de lo inapropiadas que resultan las imágenes interpretadas en el contexto de ambos discursos, ya que es la mujer francesa que se muere de hambre la que expresa una total confianza en su país, mientras que el inglés opulento está quejándose de su gobierno. Aquí, el texto está relevando a la imagen de la tarea de *significar* el contexto, ya que tanto leyendas como diálogo introducen coordenadas interpretativas inesperadas que la ilustración por sí misma no nos habría permitido averiguar.

Esta forma de humor es hoy en día explotada con mucha frecuencia, no solo en el cartoon, sino también en las tira de prensa. Tomemos, por ejemplo, una tira de Mafalda (fig. VII/58). En ella, Mafalda está enseñando a hablar a su hermano Guille. Éste quiere saber cómo nombrar ciertos objetos, así que va señalándolos a su hermana uno a uno mientras le pregunta: “¿éte?”. Mafalda le responde con las palabras adecuadas a cada objeto, “planta” y “silla”. De momento nos encontramos en el ámbito del anclaje o para hablar con mayor precisión, de la écfrasis. Las palabras de Mafalda no aportan nada nuevo a la imagen, simplemente la nombran, la describen; écfrasis pura, por tanto. Sin embargo, al preguntarle Guille por el tercer objeto, un globo terráqueo, Mafalda no sabe qué contestar, y le responde devolviéndole la misma palabra: “éte”. La respuesta de Mafalda, o más bien la ausencia de repuesta manifestada por su repetición, nos remite a un contexto que no podemos encontrar en la imagen: el del mundo interior profundamente existencialista de Mafalda. De alguna manera el “éte” de Mafalda nos está diciendo cuál es la opinión que tiene la niña del globo terráqueo: el mundo en el que vive es un lugar lleno de miserias que no se merece ni nombre. Éste es el contexto bajo el cual hay que interpretar el dibujo, en concreto la expresión de tristeza e impotencia de Mafalda.

## 5. Texto con función de relevo: sutura.

Como decíamos al comienzo de este epígrafe, las funciones que Peeters y Groensteen (sutura, control y función rítmica) añaden a las dos de Barthes (anclaje y relevo), son en realidad variantes específicas de la función de relevo. Para Peeters, el texto asume la función de sutura cuando ofrece algún tipo de información sobre los acontecimientos que han tenido lugar entre dos viñetas (Peeters, 1998: 126-128) permitiendo de este modo el paso fluido de una viñeta a otra. Esta sutura léxica tendrá lugar cuando las imágenes de las viñetas, por sí mismas, no contengan información que nos permita deducir lo que ocurre en el ínterin. Así, el texto actúa como relevo de la imagen, no solo aportando información contextual como ocurría en los casos anteriores, sino haciendo además explícita la relación causal que existe entre una viñeta y otra, si es que la imagen se resiste a hacer explícita dicha relación causal.

En su libro *Entender el cómic*, Scott McCloud ejemplifica una elipsis típica del cómic con dos viñetas que, a su vez, son un caso de sutura léxica (fig. VII/59). En la primera viñeta un asesino se dispone a matar a su víctima con un hacha, pero la imagen no nos dice si consigue su objetivo o no: la segunda viñeta nos muestra simplemente un paisaje urbano de noche. Sólo el grito impreso en la segunda viñeta nos hace entender que el hacha ha alcanzado su objetivo mientras la primera imagen daba paso a la segunda. La sutura léxica raramente se da forma absoluta, como ocurre en este ejemplo; es decir, normalmente, el texto no es el único elemento que contiene la información causal necesaria para cubrir la elipsis, pues es común que la imagen contenga también ciertos indicios visuales para corroborar los datos que aporta el texto. De hecho, esto es lo que ocurre en los ejemplos de sutura léxica que incluyen Thierry Groensteen y Benoît Peeters en sus libros, *Système de la Bande Dessinée* y *Lire la Bande Dessinée* respectivamente: una secuencia de *Las joyas de la Castafiore*, de Hergé (Groensteen, 1999: 155) y otra de *La marca amarilla*, de Edgar P. Jacobs (Peeters, 1998: 127).

## 6. Texto con función de relevo: control.

La función de *control* que menciona Groensteen es también un caso particular de relevo, o mejor dicho, un caso particular de sutura (sutura temporal). En palabras de Groensteen:

La función de control tiene que ver con la administración del tiempo narrativo. Para indicar al lector las grandes escansiones temporales del relato, el método más cómodo del que dispone el narrador es, en efecto, recurrir a los enunciados verbales (“mientras tanto”, “una hora más tarde”, “esa misma noche”, “al día siguiente”) (Groensteen, 1999: 156)

Tomemos de nuevo unas viñetas de Scott McCloud, aunque en este caso las hemos manipulado borrando el texto de la segunda (fig. VII/60). Si contamos solo con los datos visuales para deducir qué relación hay entre la primera viñeta y la segunda, no podremos llegar a una conclusión clara. Parece que se trata de un relato policiaco en el que un personaje (un *gangster*, aunque también podría tratarse de un policía corrupto) llama por teléfono a sus compinches con la promesa de eliminar o capturar a alguien. Al pasar rápidamente de esta escena al exterior de una casa, el lector no puede saber si es ésta la casa desde donde el *gangster* está haciendo la llamada, o si es la casa donde se esconde su objetivo. En este último caso ¿cuánto tiempo ha transcurrido desde que se ha hecho la llamada hasta que empiezan a acechar su escondrijo? La imagen no responde a ninguna de estas preguntas.

En la versión de estas dos viñetas publicada por McCloud (fig. VII/61) el texto incluido en la segunda viñeta dice: “diez años después” tendiendo un puente entre la imagen de la casa y la anterior. Es pues, un caso de relevo, pues el rótulo aporta información que la imagen no puede dar; pero al contrario de lo que ocurre con en el caso de sutura que hemos estudiado en el apartado anterior, este rótulo de control no articula relaciones causales, pues nada nos dice sobre qué ha ocurrido durante la elipsis, sino que tan solo nos informa de cuánto tiempo ha transcurrido.

A través de la función de control no solo es posible articular temporalmente los saltos hacia adelante en el relato (ya sean elipsis dentro de una narración lineal o prolepsis dentro de una narración no cronológica) sino también los saltos hacia atrás (analepsis), sin embargo, como bien resalta Groensteen, no se trata sino de “el método más cómodo” (Groensteen, 1999: 156) de articular dicha temporalidad; como ya hemos visto, muchos autores lo consideran un recurso demasiado fácil, prefiriendo recurrir exclusivamente a los signos visuales para ofrecer indicios del paso del tiempo, como es el caso de Alan Moore en *Watchmen* o *Big Numbers*, historias ambas de gran complejidad en su estructura temporal.

## **7. Texto con función de relevo: texto rítmico.**

La segunda función que nos aporta Groensteen es la *rítmica*, y tiene en común con la de control el contribuir a la articulación temporal, aunque en este caso no se trata solo de la temporalidad del relato, sino también de la temporalidad del acto de lectura. Ya mencionamos en el epígrafe dedicado a la articulación temporal de la secuencia que la velocidad con que el lector lee una narración pictográfica

depende de un gran número de factores visuales. Dedicamos más tiempo a las viñetas grandes que a las viñetas pequeñas, pues contienen mayor información; sin embargo, una acumulación considerable de viñetas pequeñas en una sola página ralentizará con toda seguridad el ritmo de lectura.

Para Will Eisner, en la articulación visual del ritmo, las viñetas funcionan sobre de la página como las notas musicales en una partitura (Eisner, 1985: 28). Si para representar una acción se ha dispuesto un gran número de viñetas, el lector empleará un mayor tiempo en leerlas y percibirá, por tanto, que también el tiempo diegético de la acción es largo. Sin embargo, el componente léxico también juega un papel importante en el ritmo del relato; un papel, de hecho, mucho más fácil de analizar que el que tienen los elementos pictográficos y más fácil de reducir a una regla evidente: cuanto más texto haya en una viñeta, más tardaremos en leerla, debido a lo cual percibiremos también una dilatación temporal en la diégesis.

Rodolphe Töpffer no sólo dio un paso adelante con respecto a sus antecesores en tanto que dotó a su escritura de cualidades gráficas; además fue uno de los primeros autores que utilizó el texto para modular el ritmo del relato: si las viñetas de Töpffer son como las notas musicales postuladas por Eisner, sus textos funcionan como un metrónomo que marca el ritmo al que debemos leer dichas notas. En un pasaje de *M. Crépin*, Töpffer nos ofrece un ejemplo extremo de la función rítmica del texto. En este ejemplo, nuestro metrónomo figurado se detiene por completo, pues Töpffer satura de texto una viñeta paralizando casi por completo la narración como efecto del pedantesco monólogo de un abogado (fig. VII/62).

La función rítmica del texto sobrepasa los límites de la viñeta para afectar a la secuencia entera. Abundan en la obra de Töpffer ejemplos de ello. En la fig. VII/63 podemos encontrar una secuencia de *L'Histoire d'Albert* en la que se narra cómo los amigos del protagonista le convencen para que se una al sindicato de faroleros. Albert tiene inclinaciones revolucionarias y el argumento de que es imposible ver la luz de la justicia social si antes no se ilumina la ciudad causa un gran efecto sobre él. Sin embargo, una vez afiliado, y después de cuatro meses encendiendo farolas, no parece que el sindicato sea el lugar ideal donde expresar sus inquietudes revolucionarias. Como vemos, la secuencia es complicada de explicar: su contenido conceptual es bastante alto, pues Albert ha de exponer sus ideas políticas en público (viñeta 3) y además abarca un periodo de tiempo diegético relativamente amplio (al menos cuatro meses). Parece adecuada, pues, la decisión de Töpffer de evitar los textos breves. Adecuada por necesidad, ya que no es nada fácil explicar al lector lo que ocurre en pocas palabras; pero adecuada también porque imponiéndonos un ritmo más lento de sucesión de imágenes, nos da la impresión de que Albert también vive de forma más lenta (y aburrida) este periodo de su vida. En cambio, la secuencia de

la fig. VII/64, tomada de *Monsieur Vieux Bois*, nos describe, en cambio, una situación muy diferente. Vieux Bois trata de suicidarse por cuarta ocasión. Una secuencia de “acción” como ésta (y especialmente tratándose de una acción cómica) exige mayor velocidad de sucesión que una secuencia discursiva como la anterior. Y, en efecto, la brevedad de los textos hace que dicha velocidad aumente.

No es de extrañar que las secuencias narrativas de Gustave Doré, consideradas en más de un sentido como herederas de Töpffer (Groensteen, 1994: 131), se adentraran incluso más lejos que éstas en el terreno de lo rítmico. En Töpffer, es el texto el que marca el tiempo de lectura, imponiéndose en muchas ocasiones a la lógica visual de la secuencia (es decir, relevándola por completo de su potencial rítmico). Sin embargo, en ciertos pasajes de la *Histoire de la Sainte Russie* de Doré, el texto es capaz de colaborar rítmicamente con la imagen sin darle el relevo por completo, sino en total sincronía con ella; o por decirlo de otro modo, *rimando* con ella.

En el pasaje de la figura VII/65, Doré repasa rápidamente la vida de tres reyes rusos: Rurik, Igor y Olek. Los tres tienen una historia muy parecida, ya que todos ellos intentaron tomar Constantinopla sin éxito, muriendo más tarde de una afección renal. Doré reduce al absurdo sus biografías, mencionando, en secuencia relato, tan solo tres escenas de sus vidas, dispuestas una encima de otra para subrayar el paralelismo: la marcha triunfal a Constantinopla, la retirada ignominiosa, y la ridícula muerte del rey. En cada una de las tres secuencias, el último dibujo tiene un aspecto más estilizado, menos realista y de una expresividad más caricaturesca que los dos que le preceden. Dichas cualidades hacen de él una especie de punto final cómico, un tanto brusco y definitivo, para la vida de cada rey. La última viñeta de cada secuencia produce el mismo efecto que un frenazo en seco; efecto rítmico que es precisamente subrayado por el texto que acompaña a las viñetas, ya que éste tiene la misma estructura que las imágenes, o por decirlo de otro modo: “rima” con ellas. Las viñetas representan la misma situación tres veces mediante dibujos muy similares; con el texto ocurre otro tanto: al tiempo que se repiten los dibujos, se repiten las palabras “marches on Constantinople”, “returns to Novgorod” y “dies of kidney pain”. Rima que no hace sino acentuar el absurdo del relato.

La rima del elemento léxico con el visual para conseguir efectos rítmicos no es, por supuesto, un recurso usado aisladamente por Doré, pues ha sido retomado, ya en el ámbito del cómic, de diversas maneras; citemos a modo de ejemplo y por su parecido estructural con el pasaje de Doré, una página de *Stock de coque*, de Hergé (fig. VII/66), que ya ha sido citada por Thierry Groensteen en *Système de la Bande Dessinée*<sup>61</sup>, aunque sin tomar en consideración la función rítmica del texto y sin relacionarlo con el efecto conseguido por Doré (Groensteen, 1999: 177-179).

---

<sup>61</sup> Groensteen la toma a su vez de BAETENS, Jan (1989) *Hergé écrivain*, Bruselas, Labor. (p. 93)

En esta primera página de *Stock de coque*, Tintín y el capitán Haddock salen del cine comentando el parecido que tiene el actor que protagoniza la película que acaban de ver con un conocido de ambos, el general Alcázar. En la última viñeta de cada tira se menciona el nombre de Alcázar, y al mismo tiempo esta mención rima con el contenido pictográfico de la viñeta. En la tercera viñeta de la primera tira, Haddock y Tintín comparan un retrato del actor con Alcázar, un militar aventurero y revolucionario que guarda algo más que un parecido físico con el prototípico vaquero del lejano oeste; en la tercera viñeta de la tercera tira, los dos amigos se encuentran inopinadamente con el general Alcázar, por lo que Tintín vuelve a pronunciar su nombre con sorpresa. La mención de Alcázar en la tercera viñeta de la segunda tira tampoco es casual, pues en segundo plano vemos un maniquí sin cabeza con un traje muy similar al que Alcázar lleva puesto al final de la página. El maniquí funciona como un signo visual que facilita la transición del pseudo-Alcázar del cartel de cine, al verdadero Alcázar disfrazado de civil (Groensteen, 1999: 179). La yuxtaposición de las tres alusiones verbales a Alcázar con las tres representaciones gráficas de Alcázar (el pseudo-Alcázar cinematográfico, el maniquí y el verdadero Alcázar) apuntala una estructura que permite al lector anticipar lo que va a ocurrir, invitándole a examinar con atención todos los detalles de la última viñeta de cada serie, en la que probablemente esté dispuesto a emplear más tiempo de lectura que en el resto.

## **8. Texto con función divergente.**

Además de las relaciones entre el significado del texto y la imagen que acabamos de describir, se podría deducir, por lógica, una última: se pueden dar situaciones en que texto e imagen sigan caminos divergentes, no complementarios, o al menos no en apariencia. Aun sin proponerse analizarla, Scott McCloud nos advierte de esta posibilidad, a la que llama “combinación en paralelo” (McCloud, 1993: 154). Nosotros preferimos utilizar el adjetivo “divergente”, ya que “paralelo” podría sugerir que existe una sincronía entre ambos elementos, cuando en realidad lo que queremos dar a entender es precisamente lo contrario: que, a primera vista, no parece haber relación alguna entre ambos.

Pero sólo a primera vista, insistimos. La yuxtaposición de dos elementos heterogéneos es, por sí misma, un acto productor de significado; pues el lector/espectador la percibe como una invitación a encontrarle un significado a dicha unión, ya se trate de una yuxtaposición de viñetas tomadas aparentemente al azar, como puede ocurrir en una secuencia metafórica, o de escrituras con diferente grano de voz, como discutimos anteriormente. Por ese motivo, con independencia de lo divergente que pueda resultar el significado de la imagen con respecto del significado del texto, el lector tratará de



hacerlos converger en algún campo semántico (siempre y cuando, claro está, esté dispuesto a seguir participando en ese juego de búsqueda de significado que es el acto de lectura). Incluso las combinaciones de texto e imagen más heterogéneas tienen, de algún modo, un punto de confluencia: es inevitable que, al forzar su unión, lo léxico se proyecte sobre lo pictográfico, y lo pictográfico sobre lo léxico, traspasándose significados y haciendo que sus campos semánticos se solapen.

Muchos de los cómics de Art Spiegelman (durante la época más experimental de su carrera, antes de la publicación de *Maus*) coquetean con la yuxtaposición de imágenes y textos divergentes, pero ninguno tanto como el titulado *Little Signs of Passion*. En él se repite tres veces, con pequeñas variaciones, la misma secuencia: Foul Bernie (“Bernie el Asqueroso”), un borracho con una pata de palo, sale de una sala de cine pornográfico, pasando por delante de la taquillera, que resulta ser enana, y de un taller, donde trabaja otro enano pintando signos y carteles para todo tipo de locales. El único acontecimiento destacable en el “relato” ocurre cuando, a la altura del taller, Foul Bernie tropieza con un bote de pintura y lo derrama por el suelo. Durante la segunda y tercera repetición de esta secuencia, ciertas viñetas incluyen un texto entrecomillado, según nos advierte Spiegelman al final del cómic, pertenece a un manual de escritura de ficción titulado *Trial and Error: A Key to the Secret of Writing and Selling*, de un tal Jack Woodford.

El texto de las viñetas segunda, tercera, cuarta y sexta de la fig. VII/67 reza: “el lector sabe perfectamente que la pareja se casará, o bien llegará a otro tipo de acuerdo menos complicado al final de la historia, dependiendo de si se trata de una historia de amor pura o de tipo más frívolo. Y aun así, a pesar de saber esto... [el lector] se preocupará por esta complicación argumental. El motivo, solo Dios lo sabe. Pero así ocurre”. (El texto que acompaña a la primera y a la cuarta viñeta no pertenece a esta cita, sino a la narración principal: “Era un asqueroso cuando estaba borracho, y siempre estaba borracho. Así que lo llamaban Bernie el Asqueroso”. Aunque debido a la reproducción en blanco y negro no es posible apreciarlo, el fondo de este cajón de texto es color rosa, contrastando con el azul del texto entrecomillado, indicando así al lector que ambos textos tienen funciones diferentes).

Las imágenes de las viñetas dos, tres, cuatro y seis parecen discurrir por un camino diferente al de las palabras extraídas del supuesto manual de escritura literaria. Si la cita nos hablan de los “principios generalmente aceptados” de un relato amoroso (o al menos de uno malo), el dibujo apenas nos informa de que la pintura del bote se ha derramado, fluyendo acera abajo. El único detalle visual relevante es el de la taquillera, que lee dentro de su cabina en la tercera viñeta.

Ahora bien, la insistencia a la hora de representar la pintura derramada como un reguero de

sangre, obliga al lector a reflexionar sobre el texto, que gira en torno a la “complicación argumental” que se interpone siempre entre los dos amantes en la literatura amorosa. ¿Quiénes son los amantes en esta historia? ¿Los dos enanos, la taquillera y el pintor de carteles? ¿O tal vez la cita se refiere irónicamente al hecho de que la vida sexual de Bernie el Asqueroso está centrada en la pornografía? Y si la cita trata realmente de los amantes enanos, ¿cuál es la complicación argumental? ¿La caída del bote de pintura? Si esto es así, ¿qué influencia puede tener una acera manchada de pintura en su relación? Podríamos seguir planteando preguntas hasta encontrar un punto de convergencia entre lo léxico y lo pictográfico, pero en una yuxtaposición poderosamente divergente como ésta, el sentido último siempre resultará escurridizo; lo cual nos permite hacer una interpretación metalingüística del signo de la pintura derramada, o bien asumir que se nos avanza metafóricamente un final sangriento. En ambos casos, a medida que el sentido de la yuxtaposición vaya convergiendo en un campo semántico común al texto y a la imagen, el texto irá pasando de tener una función divergente a una función de relevo, al aclarar ésta cuál es el contexto en función del cual ha de ser interpretada la imagen.

Una vez más, comprobamos lo difícil que es encontrar un texto que, en relación a la imagen, cumpla de forma exclusiva sólo una de las funciones que hemos enumerado. El texto divergente, en un último nivel de análisis, acaba siempre relevando de algún modo a la imagen como ocurre en las viñetas de Spiegelman; a su vez, un texto de relevo, para poder cumplir esta función, habrá de anclar en parte el signo pictográfico al que se refiere para que el lector pueda identificarlo (incluso el “éte” de Mafalda, tan escueto como es, se refiere en primera instancia al globo terráqueo, y solo en segunda instancia a la opinión que Mafalda tiene de él). En lo que respecta al anclaje, cuanto más tiende éste hacia la écfrasis, es decir, hacia la voluntad de anclaje total, más peso narrativo cobra lo léxico en perjuicio de la imagen, que se retrotrae a su rol ilustrativo. Al hablar de funciones del texto con respecto de la imagen, estamos hablando en realidad del diferente grado de alejamiento (o acercamiento) conceptual entre ambos elementos, siendo la ilustración y la écfrasis las situaciones en que mayor cercanía hay entre imagen y texto; y la divergencia, la situación en que más separados están. Igual que cuando discutíamos al comienzo de este capítulo los diferentes grados de iconicidad en la escritura, estos umbrales son orientativos y el lector tiende a percibirlos sólo cuando existe un marcado contraste en el aspecto de dos textos distintos, o en sus funciones con respecto a la imagen. Marcar estos contrastes (como lo hace Spiegelman, mezclando texto narrativo con texto divergente; o Eisner, utilizando para sus textos un amplísimo abanico de efectos gráficos en una única página) es un recurso del que se sirve el artista para explorar nuevas posibilidades de significación, al mismo tiempo que se involucra al lector en el juego de asignación de significados, haciéndole consciente de su participación.

## VII.2. EL CONTENIDO PICTOGRÁFICO DE LA VIÑETA.

Tomada de forma aislada, la viñeta, no posee un “lenguaje” muy diferente al de la pintura o la ilustración; como sabemos, ya desde el Renacimiento, en las tiras narrativas se hace uso de la perspectiva y la composición para llamar la atención sobre algunos detalles mientras se deja a otros en segundo plano (recordemos las tiras sobre el asesinato de Enrique III Clément, fig. VI/3 y fig. VII/30), se recurre al escorzo para representar el movimiento (fig. VII/68), e incluso se toma prestada la filacteria de los retablos góticos para plasmar mensajes orales.

Al analizar el contenido pictográfico de la viñeta, algunos autores han optado por hacer un inventario de estos recursos pictóricos (y también fotográficos) que le son de provecho a las narraciones pictográficas; así, en *Los lenguajes del cómic*, Daniele Barbieri dedica tres capítulos a la representación de la profundidad, al tipo de encuadre y a la composición de página (Barbieri, 1991). Otros, han optado por estudiar aspectos gráficos que son propios sólo del cómic. Román Gubern y Luis Gasca, en *El discurso del cómic*, realizan un exhaustivo censo de los signos pictográficos de carácter arbitrario que componen el vocabulario del cómic (Gubern y Gasca, 1988), o al menos, el vocabulario de un cierto tipo de cómic: sus metáforas fosilizadas (por ejemplo, una bombilla para expresar que alguien ha tenido una idea), sus códigos gestuales y expresivos (una nariz roja es signo de borrachera), son signos más propios de la tira de prensa, de la página dominical o del género *funny animals*, que de la novela gráfica contemporánea. No han faltado tampoco quienes se han ocupado de estudiar estilos de dibujo y recursos gráficos individuales, tomándolos como paradigmas de diferentes géneros de cómic (Baetens y Lefevre, 1993).

La aproximación que nos proponemos en estas páginas es diferente. Por un lado, nos parece innecesario insistir en aspectos pictóricos o cinematográficos como la composición y el encuadre; máxime cuando han sido tratados en amplitud desde el punto de vista de la teoría del arte y del cine. En cuanto al enfoque de Gubern y Gasca, analizar los signos arbitrarios de uso corriente en el cómic puede ser provechoso, pero tiene la desventaja de que ningún estudio de este tipo es representativo de todos los géneros. Como hemos observado en el capítulo anterior, ningún signo arbitrario pierde su carácter icónico en la representación pictográfica, lo cual resulta en que algunos signos, como por ejemplo la ondulación de la viñeta, puede adquirir significados muy diversos: desde un salto hacia atrás en el

tiempo hasta una alucinación. Es comprometido, por tanto, universalizar signos tan volubles.

Por tales razones, soslayaremos el estudio de recursos pictóricos y cinematográficos, y de signos arbitrarios, para centrarnos en el estudio del estilo que ha marcado la narración pictográfica desde el siglo XVIII, la caricatura. Más que un estilo gráfico la caricatura consiste en una suerte de gramática visual, que al imponerse en tiras y *cartoons*, llevó a su madurez expresiva a la narración pictográfica. Los principios fundamentales de la caricatura son la base tanto de los códigos arbitrarios inventariados por Gubern y Gasca, como de la mayoría de estilos individuales vigentes en la actualidad. Con la posible excepción las tendencias abstracta (Andy Konky Kru o Eric Drooker) o pictoricista (Dominique Goblet, fig. VII/25), la caricatura sigue proporcionando al cómic sus recursos expresivos básicos. Incluso un dibujante con una vocación tan expresionista como Alberto Breccia, sigue dependiendo en gran medida de las hipérboles visuales de la caricatura para hacer que las emociones de sus personajes le sean inmediatamente reconocibles al lector y obtener así una narración fluida (nótese la expresión de los ojos y de la boca en la fig. VII/69).

En primer lugar, estudiaremos la caricatura desde el punto de vista de lo expresivo: es decir, en qué consiste el sistema de significación que la caricatura pone en juego para representar rasgos faciales, gestos y emociones; un sistema de significación, como veremos, muy diferente al de la pintura. Y en segundo lugar, estudiaremos la caricatura como sistema narrativo: algunos caricaturistas como Daumier y Hogarth, aprovecharon la flexibilidad de la caricatura para representar de forma muy vívida lo ocurrido en el momento anterior o posterior de la imagen representada; es decir, usaron la caricatura para crear un efecto secuencial allí donde no hay secuencia.

### VII.2.1. LA CARICATURA COMO SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN: UNA GRAMÁTICA DE LA EXPRESIVIDAD.

Como ya hemos podido comprobar en los ejemplos examinados hasta ahora, el estilo de las *tiras narrativas* durante el periodo que abarca desde mediados del siglo XV hasta mediados del siglo XVIII estaba caracterizado por un trazo rígido y poco expresivo, lo cual daba como resultado narraciones muy estáticas. Esto era debido a las limitaciones de la técnica tradicional del grabado en cobre, pues para trazar el dibujo sobre la plancha de cobre era necesario un buril, con el que se rascaba la superficie línea por línea. Esto hacía del grabado un proceso lento y tedioso que dejaba poca libertad al dibujante, poniendo freno a su imaginación. Sin embargo, a mediados del siglo XVIII empieza a extenderse por

Europa un nuevo método que simplificaría la tarea del grabador: el aguafuerte<sup>62</sup>. Esta nueva técnica consistía en cubrir la plancha de cobre con cera, y sobre ésta el grabador trazaba la ilustración usando una aguja. Después, la plancha se sumergía en ácido, “mordiendo” las raspaduras hechas sobre la cera, las cuales quedaban marcadas en bajo relieve sobre la plancha, una vez lavada (Gascoigne, 1986: 10).

El aguafuerte presenta una importante ventaja con respecto del grabado tradicional en cobre. Mientras que este último exige al grabador ciertos conocimientos de metalurgia, para grabar un aguafuerte sólo es necesario saber dibujar. Rascando sobre cera es posible trazar líneas tan intrincadas y fluidas como las que se obtienen con un lápiz sobre el papel. Así, gracias a esta nueva técnica, la línea curva compleja se introduce en el “lenguaje” de la tira narrativa; y con la línea curva, se hace posible la caricatura, un estilo que, hasta entonces, no había salido de los cuadernos de apuntes del pintor.

A finales del siglo XVI, se empieza a usar la palabra “caricatura” para definir el peculiar estilo de los hermanos Carracci, Ludovico y Annibale, dos pintores de Bolonia, que alternaban el oficio que les proporcionaba sustento (la producción de retratos más o menos halagadores) con otro más personal y sin ánimo de lucro: el apunte satírico privado. En estos apuntes se dedicaban a exagerar y acentuar los defectos o rasgos más sobresalientes del retratado, a veces con motivo de burla y, por lo general, buscando un efecto cómico. Después de acabar su trabajo “serio” del día, los Carracci salían a las calles de Bolonia a buscar víctimas para sus caricaturas (Gombrich y Kris, 1938: 35). Ricos, pobres, ninguna clase social se salvaba. Sólo existía una condición necesaria: que el modelo poseyera algún rasgo fisonómico susceptible de ser exagerado: una nariz enorme, un labio inferior prominente, una mirada torva...

Si bien hay que dar crédito a los Carracci por el origen del término “caricatura”, no es cierto, como ha llegado a decirse, que “los retratos caricaturescos no fueron conocidos antes del siglo XVI” (Gombrich y Kris, 1938: 34). La invención del estilo caricaturesco no hay que atribuirlo a los Carracci, pues existen rastros inequívocos de un estilo similar entre los restos arqueológicos de Pompeya, donde el pueblo solía expresar su descontento sobre las paredes de las casas patricias de un modo muy parecido al de los grafitis actuales. Las “pintadas” de Pompeya consistían, con frecuencia, en retratos humorísticos de líderes políticos y gente influyente. Ya estas primeras caricaturas, tenían una característica que las separaba del estilo pictórico de los mosaicos o de los frescos. Para representar un rasgo facial o un rasgo de personalidad, los caricaturistas se valían de signos convencionalizados en base a un esquema simbólico popular (fig. VII/70): la calva, por ejemplo, estaba asociada a la senilidad y al

---

<sup>62</sup> Aunque el primer aguafuerte está datado en 1513, esta técnica de grabado no se populariza hasta mediados del siglo XVIII (Gascoigne, 1986: 10a)

poder, una nariz larga significaba que el retratado era una persona sarcástica, mientras que los labios finos eran signo de ridiculez (A. Funari, 1993: 171). La caricatura consistía, por tanto, en una yuxtaposición de signos visuales arbitrarios que combinados entre sí daban como resultado un arquetipo humano. Es decir, la caricatura ya entonces funcionaba como una suerte de gramática de la personalidad.

Sin embargo, estos grafitis, que tan populares fueron a lo largo y ancho del Imperio Romano, eran, por supuesto, una expresión efímera y hoy se conservan pocos más aparte de los que quedaron enterrados bajo la lava de Pompeya. La tradición oriental, sin embargo, tiene un apego menos efímero por la caricatura y numerosos ejemplos de éstas se conservan en rollos de pergamino, como el llamado *Chōjū-giga* (𪛗 盈 擲 磚, literalmente: “caricaturas de pájaros y bestias”), donde se puede percibir claramente cómo el artista exagera los rasgos animales para dotarlos de expresividad humana (fig. VII/71).

Será en el siglo XVI cuando los hermanos Carracci vuelvan a poner de moda la caricatura en Occidente y en el siglo XVIII cuando este estilo se empiece a ser popular en el grabado gracias al aguafuerte. Los principios básicos de la caricatura apenas han evolucionado con respecto al tiempo de los romanos. Una caricatura bien lograda produce hilaridad porque en la exageración de sus trazos reconocemos un parecido, una psicología o una verdad interior que, en ocasiones, no es reconocible a simple vista cuando miramos el modelo real. Cuanto más sencillo o más abstracto es el trazo en comparación con la imagen real, más cómico el resultado. “Recuerdo”, dice Hogarth, uno de los principales responsables (a su pesar) de la popularización de la caricatura en Inglaterra, “una famosa caricatura de un cierto cantante italiano que era sorprendente a primera vista, pues consistía únicamente una línea recta perpendicular con un punto encima” (Gombrich, 1959: 301). Y sin embargo, en otras ocasiones, lo que sorprende no es la capacidad de abstracción de la caricatura, sino una comparación visual inesperada, como la del famoso dibujo de Philipon, el editor de Daumier, donde la cabeza del rey Luis Felipe I de Francia se transforma en una pera (fig. VII/72).

En buena medida, la técnica de la caricatura consiste en establecer una relación de parecido entre dos cosas que, en principio, son desemejantes: un rey y una pera, una nariz y una línea. Sin embargo, como demuestra la fig. VII/72, la caricatura es una cuestión de grado. ¿Cuál de los cuatro dibujos de Luis Felipe es una caricatura y cuál una representación realista? No hay duda sobre el primero y el último, pero ¿qué decir de los dibujos intermedios?

Hogarth planteó esta misma cuestión con el fin de hacer una distinción entre *carácter* y

*caricatura*. Por lo general, en la caricatura se busca la burla por medio del parecido con un objeto o un animal, llevando la exageración fisonómica hasta el límite. Sin embargo, en un dibujo de *carácter*, el artista solo se permite la exageración de rasgos dentro de unos límites marcados por la psicología del retratado, sin sugerir nunca equivalencias con objetos o animales y ateniéndose a las normas básicas impuestas por un estilo realista (Kunzle, 1973: 358). Hogarth, que huía de todas las fórmulas, hubiera podido firmar retratos como el segundo o el tercero de la fig. VII/72, pero nunca el cuarto. Para dar argumentos a su enemistad con la caricatura, Hogarth editó el grabado *Characters and Caricaturas* (fig. VII/73), donde compara su habilidad “para hacer caracterizaciones tridimensionales [línea inferior, rostros de la izquierda], con las fáciles fórmulas empleadas por los amateurs [línea inferior, rostros de la derecha]” (Kunzle, 1973: 358).

Es posible que lo que molestara a Hogarth de la caricatura fuese que, como estilo, constituye un método abreviado y basado en códigos muy convencionalizados para caracterizar psicológicamente a un personaje. El método que Hogarth usaba para caracterizar a sus personajes compartía el mismo principio de exageración que usa la caricatura, pero no puede decirse que fuera un “método abreviado”, pues los protagonistas de sus estampas secuenciales (*A Harlot's Progress*, *The Rake's Progress*, *Marriage à-la-Mode*, etc.) hacen gala de complejas expresiones faciales y los escenarios están repletos de trabajosos detalles que funcionan como signos e índices visuales de los que se pueden deducir rasgos de la personalidad de los protagonistas, así como datos sobre su pasado. Por el contrario, el caricaturista contra el que Hogarth arremetía, había conseguido caracterizar a un personaje con mucho menos trabajo, ya que le bastaron tres garabatos: un punto y una línea.

Pero, en realidad, la crítica de Hogarth probablemente no iba dirigida tanto a la técnica de esos garabatos, como a llamar la atención sobre el hecho de que toda caricatura está cimentada, en mayor o menor medida, por una fórmula. Es decir: no es la equivalencia entre el rey y la pera lo que hubiera molestado a Hogarth, sino que el dibujo de Philipon sólo pudiera dar lugar a esa equivalencia y no a más. En este sentido, la caricatura funciona como una ecuación donde la incógnita sólo tiene un resultado.

Es comprensible, por tanto, que la tendencia a la monosemia de la caricatura repeliera a alguien con las aspiraciones artísticas de Hogarth. Y sin embargo, esta característica resulta de lo más efectiva si se aplica a una narración compuesta por un gran número de imágenes (la más extensa de Hogarth contiene únicamente doce) y especialmente si son de tamaño reducido (en las obras de Hogarth, cada imagen tiene el tamaño de una estampa individual, mientras que en las tiras narrativas, cada imagen es una viñeta). Las “fórmulas fáciles” de expresión usadas en caricatura son útiles para hacer comprender

al lector de manera rápida e inequívoca lo que ocurre en una imagen y lo que sienten los protagonistas presentes en ella, de modo que sea posible pasar cuanto antes a la siguiente imagen.

Por otro lado, existen caricaturistas como Daumier o Gillray, que trascienden la limitación monosémica de la caricatura, ya que nunca basan sus dibujos en equivalencias simples. Y aun más: incluso las caricaturas donde la equivalencia visual es más ramplona o carente de ambigüedad, poseen un poder que en muy pocas ocasiones ha poseído la pintura y que, como tal poder, ha sido siempre temido por sus víctimas y, a la sazón, también perseguido.

Volvamos a la caricatura de Philipon (fig. VII/72) para explicar la naturaleza de dicho poder. Tal vez no destaque como obra de arte, pero como insulto es, cuanto menos, ingenioso. Philipon en su oficio de editor de periódicos humorísticos, se empleaba a fondo en denigrar constantemente al rey Luis Felipe de Orleans. Sin embargo, después de dibujarlo repetidamente con forma de pera, Philipon fue procesado y se le impuso una multa. Para recaudar fondos, Philipon publicó en *Le Charivari* las ilustraciones de la fig. VII/71. “¿Por qué estadio, dice, quieren castigarme? ¿Es un delito el reemplazar este parecido por éste? ¿O por el siguiente? ¿Y si no, qué hay de malo en la pera?” (Gombrich, 1959: 298). Fingía Philipon en su alegato una falsa ingenuidad: lo que tiene de malo la pera es que, una vez la hemos visto, ni el retrato más realista del rey nos la puede quitar ya de la cabeza. Luis Felipe, será ya siempre, después de Philipon, una pera.

En este hecho reside el poder “mágico” de la caricatura y no se equivocaba Baudelaire cuando decía, con su habitual genio para la ironía, que la fuerza que hay detrás de la caricatura es una fuerza satánica. Satánica porque al reírnos con una caricatura, lo hacemos pensando en nuestra propia superioridad.

¿Qué hay de regocijante en el espectáculo de un hombre que cae en el hielo o en el pavimento, que tropieza en el borde de una acera, para que la cara de su hermano en Jesucristo se contraiga de una forma desordenada, para que los músculos de su rostro se pongan súbitamente en movimiento como un reloj al mediodía o un juguete de cuerda? Ese pobre diablo cuando menos se ha desfigurado, quizá se haya fracturado algún miembro importante. Sin embargo, la risa ha salido, irresistible y súbita. (Baudelaire, 1855: 24)

Y si nos reímos es porque al ver la caricatura no dejamos de decirnos: yo no soy tan deforme como el rey Luis Felipe, o a mí no se me ocurriría caerme de una manera tan ridícula... Probablemente Mel Brooks estaba involuntariamente haciendo eco de Baudelaire cuando dijo: “Tragedia es cuando me corto el dedo. Comedia es cuando alguien se cae por una alcantarilla abierta y muere” (Carrier, 2001:



20).

Efectivamente, hay algo eminentemente despreciativo y malévolos en la caricatura: si hay un elemento definitorio de la caricatura es la existencia de un impulso de agresión hacia el caricaturizado, ya sea un personaje real o ficticio. Dicho impulso no es nuevo en la historia del arte ni en la historia de la tira narrativa, ya que ¿qué era sino voluntad de agresión contra Petrus Canisius lo que subyacía bajo la tira anti-jesuita que analizábamos antes (fig. VII/28)? La sátira ha sido siempre conocida y practicada con independencia del estilo caricaturesco. En las tiras germanas era común representar a un jesuita con cabeza de cerdo y cuerpo de perro. Y sin embargo, estos *Schwinehund* antropomórficos carecían de rasgos expresivos, pertenecían al orden de lo emblemático como también lo hacían las representaciones medievales de Juan el Bautista con forma de águila. Los personajes emblemáticos de las tiras narrativas funcionan como símbolo puro: el lector que no esté familiarizado con la iconografía medieval protestante no podrá decodificar la información contenida en el emblema del *Schwinehund*.

Por lo contrario, la caricatura no requiere descodificación, porque aunque tiene un cierto componente convencional, tiende más hacia la iconicidad entendida tal y como la define Peirce: Philipon representa a Luis Felipe de Orleans como una pera porque *se parece* a una pera. Es decir, pese a que haya tiras anteriores al siglo XVIII en las que podemos encontrar emblemas, agresivos o no, que nos recuerden a las caricaturas, estos emblemas carecen de uno de los rasgos más significativos de la caricatura: la transformación juguetona de la semejanza (Gombrich y Kris, 1936: 35).

Es precisamente esta voluntad de transformar la semejanza lo que hace que la caricatura pueda trascender la ley de equivalencia monosémica que antes mencionábamos. La agresión en la *tira* renacentista se produce a través de una equivalencia de orden emblemático (el jesuita *es* un cerdo y un perro), mientras que en la caricatura, la agresión nace del jugueteo con la pluma: no es tanto un *es*, sino un *como*. La caricatura se sirve del tanteo para encontrar unos indicios mínimos de expresión. Una vez encontrados, los varía y comprueba sus efectos en el rostro humano.

Por ejemplo, es posible hacer burla de la vejez mediante una barbilla delgada y prominente (fig. VII/74, rostro de la esquina inferior derecha); pero, por el contrario, si el rostro no tiene barbilla, el resultado será probablemente un personaje de carácter obtuso y retraído (fig. VII/74, tercer rostro de la fila inferior). Estos ejemplos provienen del *Essay de physiognomonie* de Rodolphe Töpffer, uno de los primeros ensayos sobre la caricatura, y aún hoy en día uno de los más valiosos. En él Töpffer distinguía entre dos tipos de rasgos sobre los que puede operar el lápiz, sentando la base para una *gramática de la caricatura*. Por un lado están los *rasgos permanentes*, que indican el carácter, y por otro, los *no*

*permanentes*, que indican la emoción (Töpffer, 1845: 210). En nuestro ejemplo, la barbilla pronunciada y la barbilla inexistente serían, para Töpffer, semas que marcan el carácter, es decir, *rasgos permanentes*, que funcionan de manera similar a los rasgos convencionales de los grafitis de Pompeya. Por el contrario, si el personaje tuviera el ceño fruncido, sería éste un sema emocional que podría indicar enfado o indiferencia, esto es, un *rasgo no permanente*, cuya naturaleza es, volviendo a la terminología de Peirce, esencialmente indicial.

Combinando semas de carácter con semas emocionales es posible expresar cualquier tipo de reacción psicológica. Tomemos por ejemplo la interesante serie de viñetas dibujadas por Will Eisner en la fig. VII/75. Los *rasgos permanentes* de este rostro son una cabeza calva con forma de óvalo perfecto, gran nariz y enormes orejas. Por su pureza de líneas, estos rasgos le confieren un carácter afable, aunque por otro lado, y probablemente debido a la desproporción de las orejas y la nariz con respecto de la cabeza, uno tiene la impresión de estar contemplando a una persona un tanto ridícula. En cuanto a la expresión del rostro, ésta es cambiante y se transmite a través de *rasgos no permanentes*, como los de los ojos, el ceño, la nariz y la boca. La primera combinación expresa un contenido emocional que está entre la tristeza (comisura de los labios hacia abajo), el enfado (ceño y nariz fruncidos) y la insensibilidad (ojos caídos). La cuarta expresa felicidad, pero una felicidad peculiar: los ojos cerrados y en una posición alta denotan la satisfacción plena que siente alguien que está disfrutando verdaderamente el momento, la sonrisa también situada muy arriba sugiere que el personaje tiene la barbilla levantada, en un gesto de arrogancia al comunicar el despido a su empleado, o bien en un gesto de total seguridad, si de lo que se trata es de declarar su amor. Son todos signos indiciales.

La expresión emocional, como vemos, está articulada por una gramática compuesta de tres elementos: rasgos permanentes, rasgos no permanentes y el contenido léxico (a los que podríamos añadir también el contexto). La eficiencia combinatoria de la caricatura es en buena medida la razón por la que muy rápidamente este estilo se convirtió en el dominante dentro la *tira narrativa*, la cual pasó a asumir el rasgo genérico de lo cómico. La caricatura deja poco espacio para la ambigüedad o las sutilezas, pero en esta característica reside precisamente su potencial narrativo. Mientras que las *estampas secuenciales* de Hogarth, son auténticos puzzles narrativos donde el artista implica al lector en un juego de desciframiento psicológico, la caricatura evita cualquier tipo de proceso deductivo a la hora de decodificar una emoción. Y, a pesar de esto, lejos de empobrecer el rango expresivo del rostro humano, lo que permite la caricatura es el uso de unos códigos visuales abreviados y de rápida comprensión, en aras de un principio de economía del lenguaje. En otras palabras, transmitir más información narrativa en un espacio menor.

No menos importante que la economía gráfica es el hecho de que, por primera vez, como ya apuntamos en el capítulo segundo, el ilustrador de tiras cuenta con un “lenguaje” visual autónomo que le permitirá no tener que depender tan en exceso del texto para explicar lo que quiere significar con la imagen. Si comparamos los rostros de Eisner con los de la tira narrativa dedicada a la “seducción del alma cristiana” (fig. VII/76), comprobaremos que, en la segunda, tanto Cristo como el Alma carecen de rasgos faciales expresivos. Los rostros de ambos están totalmente ausentes de contenido emocional, lo cual es comprensible si consideramos que el arte medieval es mucho más conceptual que expresivo. En la cuarta viñeta, la mujer se desprende de sus ropas, pero se trata de un desnudo metafórico; representa el deber de toda alma cristiana: entregarse a su Dios sin protección y pura como un niño recién nacido. Lo interesante de esta viñeta, en tanto que supone un desvío con respecto al canon medieval, reside en que el texto que acompaña a la viñeta introduce en la metáfora religiosa una pincelada mundana; lo expresivo irrumpe a través de la respuesta del alma cristiana “¡Mirad cómo me desnuda!” (Kunzle, 1973: 23), dato que ancla la imagen en una emoción de sorpresa. Es el texto el que ancla el contenido emocional de la imagen en la tira narrativa.

En las viñetas de Eisner, sin embargo, podemos describir sin ninguna dificultad lo que sienten los personajes sin ayuda del texto. Al no necesitar de la función de anclaje, el caricaturista se ve libre de explorar otros territorios con el texto y transmutar su función, como vimos antes, en un relevo: es decir, situando la imagen en un determinado contexto interpretativo; una relación laboral, en el caso de la primera fila de viñetas; una relación amorosa, en la fila de abajo.

## VII.2.2. LA CARICATURA COMO SISTEMA DE NARRACIÓN: LA SECUENCIA IMPLÍCITA.

La caricatura, debido a su potencial expresivo y, por tanto, narrativo, se introduce en la tira narrativa entre mediados y finales del siglo XVIII gracias a autores como Hogarth, Gillray, Thomas Lawrence o Richard Newton. A comienzos del siglo siguiente ya se había convertido en el estilo dominante en todas las narraciones pictográficas (Kunzle, 1973: 357-388). El potencial narrativo de la caricatura, sin embargo, es tan fuerte que no solo está presente en las tiras, sino también en las ilustraciones caricaturescas no secuenciales. Hacia mediados del siglo XIX surge el término de “cartoon” para denominar a las ilustraciones compuestas de una sola viñeta, ilustrada con una escena de naturaleza narrativa, estilo caricaturesco y efecto humorístico. Esta viñeta viene acompañada, por lo general, de un texto a modo de leyenda, cuya función es contextualizar la ilustración o introducir un comentario

irónico. En definitiva, un *cartoon* es el equivalente visual de un chiste.

La palabra “cartoon” proviene del término italiano “cartone” y, en su origen, hacía referencia a los cartones utilizados para pintar un fresco. Sobre estos cartones realizaba el artista un boceto preliminar del fresco que luego había de llevar a la pared. Para copiar el boceto perforaba con alfileres el contorno del dibujo, colocaba el cartón sobre la pared y lo cubría de hollín, con lo cual se lograba fijar en la pared la silueta del dibujo. Era, en definitiva, una técnica no muy diferente a la que hoy se utiliza para pintar grafiti con plantilla.

La acepción moderna de la palabra “cartoon” data, sin embargo, de 1843. Robert C. Harvey cuenta la conocida anécdota que dio lugar a este nuevo uso de la palabra:

Hacia mediados de la década de los 40, se decidió que el Nuevo Palacio [de Westminster] habría de exhibir en su interior varios murales de tema patriótico y se organizó una exposición de carácter competitivo para mostrar los “cartones” (en el antiguo sentido de la palabra) cuya candidatura se había propuesto. La revista *Punch*, que por aquel entonces llevaba solo dos años en activo, entró en la competición por libre, publicando en sus páginas una serie de cinco dibujos que hacían sátira del Gobierno. Los llamaron “los cartoons de Mr. Punch” (Harvey, 2001: 77)

La primera propuesta de *Punch* para los murales de Westminster fue un “cartón” de John Leech titulado *Sombra y sustancia* (fig. VII/77). En él aparece un grupo de pobres contemplando una serie de cuadros, en referencia a la proyectada exposición de Westminster. La leyenda afirma: “Los pobres piden pan y el Estado, en su filantropía, les da... una exposición”. Al contrario de lo que ocurre en la tira narrativa no caricaturesca, aquí el texto trabaja ya mano a mano con la imagen para articular un discurso, es decir, asumiendo la función de relevo. La imagen se podría enunciar del siguiente modo: “los pobres visitan una exposición”. El espectador puede suponer que están hambrientos por la forma en que visten y por su desinterés; ahora bien: la ilustración no explica qué hacen en un museo. Es el texto el que pone a la imagen en contexto: es el Estado, que en lugar de atender las necesidades primarias del pueblo, les da algo que no necesitan.

Pero la representación, mediante un texto de relevo, de un contexto o de una acción ausente en la imagen no es una novedad para cuando se publica este *cartoon*, el primero en denominarse como tal. James Gillray, uno de los pioneros en el uso del texto de relevo, ya editaba en 1792 grabados cuyo efecto cómico dependía de una relación irónica entre el texto y la imagen (fig. VII/78), igual que el *cartoon* de Leech. El *cartoon*, por tanto, es un fenómeno cuyo origen precede al del término que sirve

para designarlo.

Por lo general, la mayoría de los artículos dedicados a describir los recursos del *cartoon*, subrayan que su característica fundamental reside en esa peculiar relación entre paradójica e irónica que surge entre la leyenda y la ilustración (Harvey, 2002; Couch, 2001). Sin embargo, no tantos han acertado a señalar otro punto bastante frecuente al que David Carrier alude en el concienzudo análisis del *cartoon* que realiza en su libro *The Aesthetics of Comics*. Muchos *cartoons* “aspiran a representar momentos individuales de acciones en curso” (Carrier, 2000: 12). Por ejemplo, Edward Gorey (1925-2000) produce imágenes que “nos hacen anticipar la siguiente escena, expresando con nuestra risa el placer que sentimos al imaginar el desastre [que sucederá]” (Carrier, 2000: 12).

El libro de Gorey *The Gashleycrumb Tinies* está compuesto de veintisiete *cartoons*, tantos como letras tiene el alfabeto anglo-sajón. Cada *cartoon* representa de forma elíptica la muerte de un niño; muerte a cada cual más espantosa, pero preñada de tal modo por el absurdo y la ironía, que llega hasta el punto de resultar cómica. El *cartoon* dedicado a letra “G”, de “George”, nos presenta a un niño metiéndose debajo de una alfombra, imagen que no tendría nada de inquietante si la leyenda no nos estuviera informando de que George va a morir asfixiado debajo (fig. VII/79). La leyenda, que funciona como texto de relevo, en realidad lo que hace es “mover” la imagen: al hablarlos de cuáles van a ser las consecuencias que conllevará lo que el niño está haciendo en la viñeta, consigue que el lector evoque una imagen mental de dichas consecuencias. Resulta inevitable, al “leer” este *cartoon*, quitarse la imagen de George retorciéndose bajo la alfombra: la risa surge quizá como reacción nerviosa ante el brutal contraste entre la inocencia de la imagen y lo macabro del texto.

La técnica de Gorey para “mover” la imagen mediante la leyenda no es ni mucho menos novedosa, pues Daumier ya la utilizaba casi siglo y medio antes, como podemos comprobar por su *cartoon Emotionnes Parisiennes*, n°65 (fig. VII/80). En él, un hombre se inclina hacia atrás y se abre la camisa con evidente desasosiego. ¿Qué ha ocurrido? Parece que se mira el pantalón con sorpresa y, sin embargo, es poca la sorpresa que sienten los viandantes que se dan la vuelta para ver qué ha pasado. Al fin y al cabo se trata de una escena muy común en las calles de París. La leyenda (“Vole!”) nos lo confirma: a este hombre le han robado. Se produce, por tanto, el “movimiento” inverso que en el *cartoon* de Gorey, no se trata ahora de imaginar el instante posterior al representado por la imagen, sino uno anterior; no el efecto, sino la causa. La leyenda juega un papel también diferente a la de Gorey, pues aquí no está añadiendo algo nuevo a la imagen, tan solo confirma lo que ya podemos sospechar mirando la ilustración. “Volé!” no cumple una función de relevo, sino de anclaje; es decir, en este caso no es el texto el que “mueve” la imagen, sino ésta la que en sí misma implica la posibilidad de movimiento, o

dicho de otra manera, la pertenencia a una hipotética secuencia de imágenes. Son los *rasgos no permanentes* del personaje, sus rasgos expresivos, los que comunican al espectador varias emociones, entre ellas la desesperación y la sorpresa, que le permiten imaginar cuál ha sido la causa de éstas y, por lo tanto, evocar la escena en que se produce el robo.

Daumier debía ser consciente de que su técnica para “mover” la imagen era puramente visual, pues en otros de sus grabados prescinde ya de la leyenda. En otro *cartoon* presenta, igual que Gorey, la imagen de un suicida, pero sin texto<sup>63</sup> (fig. VII/81). Los brazos cruzados, la mirada gacha e impasible, el ángulo agudo formado por el cuerpo y la cuerda, el traje y el pelo que ondean al viento en dirección al abismo, y otros *rasgos no permanentes* evocan a la perfección la caída del hombre: casi es posible verlo estampándose de cabeza contra el río, cosa que sin duda ocurrirá considerando la vertical perfecta formada por la cuerda y el bloque de piedra. David Carrier considera “protocomics” a estos *cartoons*, en tanto en cuanto “para entenderlos nos piden que imaginemos un momento posterior [o anterior] a la acción que representan” (Carrier, 2000: 16).

Todos estos *cartoons* “móviles” son narrativos, en el sentido de que hacen evocar una acción o una serie de acciones, pero no podemos considerarlos secuenciales en el sentido estricto de la palabra, pues constan de una sola imagen. Y sin embargo basta esa única imagen para que podamos reconstruir toda la cadena causal que lleva a ella o que se deriva de ella. Es decir, se trata de una imagen que da lugar a una secuencia imaginaria en la mente del lector, como si se estuviera anticipando a una viñeta invisible que el caricaturista debiera haber dibujado a uno u otro lado de su *cartoon*. A esta secuencia imaginaria o evocada le hemos dado el nombre de *secuencia implícita*, y no se da solo en el *cartoon*, sino también en el cómic.

En una página de cómic podemos encontrar secuencias de viñetas (*secuencias externas*), secuencias en el interior de la viñeta (*secuencias internas* creadas mediante bocadillos), pero también *secuencias implícitas* evocadas no por una yuxtaposición de viñetas, sino por la imagen de una única viñeta (es decir, una viñeta que funciona por sí misma como un *cartoon* “móvil”). Nicholas Gurewitch, autor de los comics web publicados en la página *The Perry Bible Fellowship*, basa su obra en secuencias de tres viñetas, la última de las cuales suele funcionar como un *cartoon* con secuencia implícita.

Analicemos cómo funciona una de las tiras de Gurewitch, *Transfer Patient* (fig. VII/82). En las dos primeras viñetas se plantea la situación: un paciente se queja a su médico por los continuos traslados que ha sufrido desde el hospital del condado hasta donde se encuentra ahora, y viceversa. En cada una

---

<sup>63</sup> Este *cartoon* se conoce popularmente por el título de *Le dernier bain* (el último baño), pero no figura impreso en la imagen.

de sus estancias en uno u otro hospital sufre una operación nueva en la pierna. Sin embargo, durante su última estancia en el hospital del condado, el cirujano de allí le ha asegurado que ya no será necesaria otra operación más. En la última viñeta averiguamos por qué. Los dos cirujanos han estado jugando a las tres en raya sobre el hueso del paciente, y con su última jugada el del hospital del condado ha ganado la partida. Esta última viñeta tiene una secuencia implícita pues la información que aporta permite al lector imaginar toda una secuencia con la que no contaba al leer las dos primeras viñetas: la macabra partida de tres en raya, prolongada durante semanas, tal vez meses, y que ha llevado a la conclusión descrita en la última viñeta. Es esta última viñeta, por sí sola, la que permite imaginar dicha secuencia. Pero no solo lo permite, en cierto modo *obliga* al lector a imaginar la secuencia, pues de ella y de su comprensión depende el humor de la tira.

Podemos concebir varias modalidades de secuencia implícita en un cómic: una secuencia implícita retrospectiva, como ésta, que permite imaginar las causas de la imagen; o una secuencia implícita prospectiva, si lo que la viñeta evoca es una secuencia futura, es decir, las consecuencias de lo que estamos viendo. Ahora bien, la secuencia implícita no tiene por qué situarse o bien antes o bien después de la tira; puede situarse también entre dos viñetas, como ocurre en otras tiras de Nicholas Gurewitch.

En la titulada *Baby* (fig. VII/83) vuelve a ser la última viñeta la que contiene una secuencia implícita; secuencia virtual que habría de situar entre esta viñeta y la anterior. El humor de esta tira reside de nuevo en la representación de un efecto, la destrucción provocada por un dinosaurio recién nacido, de tal modo que el desastre que contemplamos en la última viñeta nos obliga a reconstruir mentalmente su causa: el animal saliendo del huevo para espanto de las niñas, poco antes felices en su ignorancia. No hay que confundir la simple elipsis con este tipo de secuencia implícita situada en un punto intermedio entre dos viñetas. En la ya comentada secuencia del aeropuerto de Tintín teníamos una elipsis tan brusca como las de las tiras de Gurewitz. Sin embargo, en la elipsis de la caída de Haddock, el lector puede comprender y visualizar lo que ha ocurrido entre viñeta y viñeta debido a la información que contienen las viñetas inmediatamente anterior o posterior.

En cambio, en las tiras de Gurewitch, para visualizar la escena elidida, al lector le basta la información de una sola viñeta. Si tomamos de forma aislada las dos últimas viñetas de estas dos tiras podremos “ver” perfectamente a los cirujanos jugando a las tres en raya en el hueso del paciente y al dinosaurio destruyéndolo todo. Las viñetas anteriores no contienen información causal absolutamente necesaria para articular la elipsis, pues sirven tan solo para poner en contexto la última viñeta. Al lector le basta ver la cáscara del huevo, la caja de regalo, las pancartas, la tarta de cumpleaños y el dinosaurio

corriendo en segundo plano para “mover” la imagen hacia atrás y visualizar la cara de sorpresa de los invitados al salir el reptil de su caja y el terror generalizado al ser atacados por la bestia.

En definitiva, esta viñeta funciona por sí misma como los *cartoons* de Daumier que analizábamos antes. La información que aportan las dos viñetas anteriores es secundaria y su objeto es crear una atmósfera de felicidad infantil para que el contraste con la última viñeta sea más violento. También nos informan de dónde proviene el huevo, lo cual no es necesario para que el lector pueda evocar la escena de destrucción. Sin embargo, en la pequeña secuencia del asesino del hacha de Scott McCloud (fig. VII/59) y en la caída del capitán Haddock en el aeropuerto (fig. V/49), la viñeta posterior a la elipsis no es capaz de “mover” la imagen por sí sola. En el primer caso es necesario saber de la existencia del asesino y en el segundo, que el capitán Haddock estaba subiendo una escalera en medio de la pista de despegue.

Estas viñetas y *cartoons* “móviles” no son las únicas imágenes que, tomadas de forma aislada, tienen propiedades secuenciales. Existe, al menos, otra técnica destinada a evocar *secuencias implícitas* que el cómic ha heredado de la pintura. Se trata de una técnica ensayada por Brueghel en *La parábola de los ciegos*, que consiste en hacer explícitas en una sola imagen todas las fases la acción: se fragmenta el movimiento o la acción en diferentes fases y, a continuación, se reparten dichas fases entre las diferentes figuras humanas que hay en escena.

En *La parábola de los ciegos* cada uno de los personajes representa una fase distinta del movimiento de caída (fig. VII/84). El ciego situado en el extremo de la izquierda camina con seguridad, el segundo tiene una expresión de duda dibujada en la cara, el tercero altera el paso, el cuarto trastabilla, el quinto tropieza y se cae y, por último, el sexto ya se ha derrumbado. Los seis ciegos están dispuestos uno al lado del otro y, aunque son personajes individualizados cuya presencia en el universo diegético del cuadro es simultánea, al yuxtaponerlos de este modo, Brueghel se sirve de ellos para representar un movimiento completo, de forma que el espectador puede adivinar lo que ocurrirá pasado el momento que representa el cuadro: los seis ciegos caerán, uno detrás de otro.

Esta secuencia, compuesta por un movimiento articulado en seis fases, es sólo secuencia en sentido figurado, pues nada en la imagen nos obliga a “leer” el gesto y posición de cada ciego sucesivamente; es más, es muy probable que, en primera instancia, al espectador le pase desapercibida la fragmentación del movimiento en fases, escondidas como están bajo una apariencia de simultaneidad. Mientras que en la secuencia interna los bocadillos, al imponer una lectura secuencial, hacen que el



lector perciba la viñeta como un conjunto de áreas temporales sucesivas; en la *secuencia implícita bruegheliana*, la imagen en su totalidad es percibida como una unidad temporal homogénea. Podríamos decir que este tipo de imágenes son como un holograma temporal, en el sentido de que, si una imagen holográfica es una imagen en tres dimensiones codificada sobre una superficie bidimensional; en la secuencia interna bruegheliana lo que se codifica sobre las dos dimensiones del cuadro es el tiempo.

Esta técnica de Brueghel para evocar *secuencias implícitas* es utilizada en el cómic con el fin de representar movimiento de forma muy económica, pues gracias a ella es posible resumir una secuencia compleja en una sola viñeta. Por ejemplo, para plasmar de manera precisa el gesto de arreglarse un sombrero (el cual no es un simple gesto, sino un conjunto de movimientos complejos) no es necesaria una secuencia de viñetas. En *El tesoro de Rakham el Rojo*, Hergé lo solventa dividiendo el movimiento en dos gestos menores: primero, el de devolverle la forma original a la prenda mediante un golpe en el interior; luego, el de limpiarlo con la manga de la chaqueta (fig. VII/85). Sin necesidad de recurrir a una secuencia explícita, Hergé distribuye ambos gestos entre los dos personajes de la viñeta, Hernández y Fernández, de forma que la yuxtaposición de ambos gestos conforme la totalidad de un movimiento mayor. Se entiende que cada uno de los policías abomba primero su sombrero y luego lo limpia, aunque la viñeta solo muestre a cada agente realizando una de las fases del movimiento. No es éste un caso aislado en la obra de Hergé; al contrario, el dibujante belga daba a esta técnica un uso bastante frecuente y con tanta eficacia que se llegó a convertir en una marca distintiva de su estilo, utilizándola no solo para “mover” viñetas, también incluso imágenes aisladas. Jan Baetens y Pascal Lefevre aluden, por ejemplo, a la cubierta de *El asunto Tornasol* (fig. VII/86): “la actitud inmóvil de los tres protagonistas, agazapados detrás de una gran roca, contrasta violentamente con el trote de los soldados, cuyas diferencias de posición son tales que, al cotejarlas, resulta sencillo reconocer las tres fases sucesivas de una sola acción” (Baetens y Lefevre, 1993: 52).

Sería tentador atribuir esta forma de evocar una secuencia implícita a la influencia de Brueghel bien en Hergé, bien en dibujantes de cómic anteriores como Winsor McCay (quien también utilizaba esta técnica, como podemos comprobar por la posición sucesiva de las alas de los murciélagos en la fig. VII/87). Sin embargo, en una tradición como la de la narración pictográfica que se remonta tan atrás en el tiempo, hablar de influencias es andar sobre terreno poco firme, pues es muy difícil, por no decir imposible, localizar el momento concreto en que una técnica proveniente de otro arte, se asimila y se incorpora al discurso. Ya en las estampas secuenciales de Hogarth existe un ejemplo de este recurso bruegheliano, aplicado además a un fin bastante más sofisticado que la representación del movimiento, pues Hogarth emplea el reparto de fases sucesivas entre varios personajes para plasmar un proceso emocional.

Ocurre en la sexta estampa de las ocho que componen la secuencia titulada *The Rake's Progress* (1735), la cual sigue la caída en desgracia de un nuevo rico, Tom Rakewell, desde el momento en que hereda la fortuna de su padre, hasta su ingreso en un manicomio, víctima de sus propios excesos. La sexta estampa lleva por título *En la casa de juegos* (fig. VII/88) y hemos de contextualizarla para entender cómo emplea Hogarth la técnica de Brueghel: Tom ha tocado fondo, sus últimos peniques se han esfumado por culpa del juego y diversas suertes recorren la escena. Por un lado está la del iracundo Tom, que ha perdido no sólo su dinero, sino también su peluca y su dignidad (arrodillado, clama al cielo). Pero no todo son desgracias, pues hay quien saca beneficio de las ajenas: el personaje que está detrás de Tom, por ejemplo, ha ganado una buena cantidad de dinero, y el prestamista de la esquina inferior izquierda anota con premura los intereses que le tienen que pagar.

A pesar de lo abigarrado de la composición, tres personajes destacan sobre el resto; nos llama la atención sobre ellos John Trusler, un comentarista de Hogarth del siglo XIX. Hemos marcado dichos personajes en la imagen con un círculo rojo para identificarlos mejor. El primero es el hombre que está apoyado en la pared de la derecha: por su expresión, y por las manos cruzadas contra el pecho, parece como si estuviera agonizando; el segundo, el hombre de negro que, a la izquierda de Tom, se tapa la cabeza con el sombrero; el tercero, el propio Tom, en el centro y de rodillas en el suelo (Trusler, 1833: 23).

Para representar la desesperación del ludópata, Hogarth divide esta emoción en tres estados, los cuales reparte entre los mencionados personajes. El de la derecha está en la primera fase de la desesperación: el perdedor empieza a darse cuenta vagamente de lo que ha hecho; acaba de dilapidar su fortuna y se protege el pecho presa del horror. El personaje de la izquierda encarna una segunda fase: ya plenamente consciente del desastre, se tapa la cara abatido por la vergüenza. Y, por último, la tercera fase de la desesperación: ¿quién tiene la culpa de todo esto? El mundo, claro está. Tom se arrodilla para pedir justicia y maldecir a sus enemigos. O tal vez se haya dado cuenta de que no hay otro culpable más que él y lo que esté haciendo es maldecirse a sí mismo.

No cuesta imaginar a Tom pasando por las otras dos fases antes de llegar a esta tercera. En buena medida, la violencia que desprende la estampa, la agitación que transmite, se debe a que su autor ha sabido identificar muy hábilmente esos tres momentos o fases características del movimiento que quería representar, o mejor dicho, de la desesperación, pues en tanto que emoción, no es otra cosa que un movimiento psicológico. Este “movimiento” se prolonga incluso fuera de la estampa: en un breve plazo de tiempo los otros dos jugadores alcanzarán el mismo estado que Tom.

Las técnicas que hacen funcionar a la viñeta como un sistema narrativo (es decir, las que le permiten evocar una secuencia implícita) se benefician de la precisión que tiene la caricatura a la hora de plasmar emociones y exagerar gestos y posiciones corporales; a pesar de lo cual, la práctica totalidad de estas técnicas provienen del ámbito de la pintura. La idea de contar una historia mediante una sola imagen es probablemente tan antigua como nuestro concepto de arte y no es de extrañar que pintores como Botticelli, al enfrentarse a las limitaciones impuestas por la simultaneidad de lo pictórico, representase el acto sexual de Venus y Marte plasmando solo el momento *posterior* (fig. VI/33), encontrando una solución similar a la que usaron, siglos más tarde, caricaturistas como Daumier o Gorey.

La representación del movimiento dentro de la viñeta plantea para el caricaturista o para el dibujante de cómic exactamente los mismos problemas que se le han presentado al pintor a lo largo de siglos de tradición. Tampoco es de extrañar por tanto que artistas tan disímiles como Brueghel, Hergé, Hogarth o McCay acabasen dando con la misma técnica, bien por una cuestión de influencia en cadena, o tal vez de manera aislada y casual. Podemos encontrar más ejemplos de secuencia implícita en la viñeta, todos los cuales aúnan secuencialidad y simultaneidad; por ejemplo, la superposición de momentos sucesivos de un movimiento (fig. VII/89); o la pseudo-secuencia<sup>64</sup> implícita sugerida por las líneas cinéticas de un objeto en movimiento. Pero también en el caso de estas dos técnicas encontraremos su paralelo en la historia de la pintura: el primero, en pintores de vanguardia de principios del s. XX como Duchamp o Ernst, o incluso en el lejano precedente identificado por Sergei Eisenstein en las estatuas de dioses hindúes con múltiples brazos (Eisenstein, 1991a: 140-141); y el segundo, en la pintura futurista.

---

<sup>64</sup> Decimos “pseudo-secuencia” porque mediante esta técnica no se representan las diferentes fases de una acción o un movimiento, ni de forma directa (Brueghel, Hergé) ni de forma indirecta con inferencias causales (Daumier, Gorey). Tan solo se marca la trayectoria del movimiento, permitiendo al lector adivinar dónde estará a continuación el personaje u objeto, pero poco más.

## VIII. LA PÁGINA.

### VIII.1. LA PÁGINA COMO UNIDAD MACROESTRUCTURAL.

A tenor de una “micro-adaptación” en viñetas de *Historias de Tokio*, la película de Yasujiro Ozu, reflexionábamos en la introducción sobre la peculiar forma de representar el tiempo en las narraciones pictográficas. Aunque siempre podemos volver atrás en la lectura de una novela o apretar el botón de marcha atrás en el DVD, las unidades narrativas en la literatura y en el cine se suceden siempre unas detrás de otras, sin dar al lector o al espectador la posibilidad de leer o contemplar varias de ellas al mismo tiempo. Según avanzamos en la narración, el pasado va desapareciendo y solo podemos recobrarlo si volvemos a emprender la lectura o el visionado de la película.

La secuencia es una unidad estructural común a la novela, al cine, al teatro y a las narraciones pictográficas. Lo que diferencia a estas cuatro especies narrativas son sus macroestructuras. En la novela, el cine y el teatro, la macroestructura es lineal: básicamente lo único que puede hacer el lector al acabar un capítulo es leer el siguiente, o bien abandonar la lectura. Incluso en una novela que flirtea con la no linealidad, como es *Rayuela*, los saltos de capítulo en capítulo que propone Cortázar lo único que hacen es sugerir una lectura lineal alternativa.

En una narración pictográfica, por el contrario, las piezas narrativas (viñetas y secuencias) se relacionan entre sí de forma no lineal. Cuando miramos la página de un cómic vemos un gran número de viñetas al mismo tiempo. En aquella adaptación de *Historias de Tokio* contemplábamos a la pareja de ancianos, felices y a punto de viajar a Tokio para visitar a sus hijos, y al mismo tiempo, al marido, solo, una vez fallecida su mujer. Como ya sabemos, tanto en el cómic como en las tiras narrativas conviven dentro de la misma página pasado, presente y futuro. La macroestructura de las narraciones pictográficas no tiene una sola dimensión como el cine o la literatura, sino dos. No es solo temporal/secuencial, pues en ella también influye el plano espacial: las dos dimensiones de la página que permiten contemplar de forma simultánea un cierto número de viñetas y secuencias. En las narraciones pictográficas existe una suerte de visión periférica del tiempo a la que en el tercer capítulo denominábamos el *peri-campo*, siguiendo la terminología de Benoît Peeters (Peeters, 1998: 23). Así como por el rabillo del ojo podemos ver lo que tenemos a derecha y a izquierda cuando andamos por la calle, también la página de

cómic nos muestra a ambos lados lo que ha ocurrido y lo que ocurrirá según caminamos por las tiras de viñetas con la mirada. Además de esto, como afirma Antonio Altarriba, la página permite en ocasiones

entablar un diálogo entre los distintos planos al que el cine, condenado a la pantalla como única ventana por la que asoma la intriga, no tiene acceso. A menudo los esquemas compositivos trascienden el espacio único de la viñeta y se prolongan hacia las tiras superiores hacia las inferiores implicándolas en una concepción de conjunto en la que intervienen tanto las líneas como los colores. (Altarriba, 2008: 53)

El *peri-campo* es una propiedad exclusiva del cómic y de la tira narrativa (no así de las estampas secuenciales, a no ser que se exhiban colgadas de una pared en un museo o estén extendidas sobre una mesa). La novela, igual que el cine, carece por lo general de *peri-campo*<sup>65</sup> y aunque se podría objetar que en el interior de la página de una novela también conviven pasado, presente y futuro, salvando ciertas excepciones, el autor rara vez toma en consideración la posibilidad de que el lector, con un rápido vistazo al final de la página o al final de la novela, pueda descubrir el futuro o incluso el desenlace de los acontecimientos en los que se encuentra inmerso<sup>66</sup>. Esto se debe quizá a que ese “rápido vistazo” anticipatorio ha de ser en buena medida voluntario, pues en cierto modo equivale a “hacer trampa”, o dicho de otra manera, a romper el pacto implícito que se establece entre lector y narrador.

En las narraciones pictográficas, la página es una unidad de significado autónoma, ya que según cuál sea la manera en que estén dispuestas las viñetas, algunas zonas de la página atraerán más que otras la atención del lector. Al pasar de página, nuestros ojos suelen ir instintivamente hacia la primera y hacia la última viñeta, de tal forma que siempre estamos anticipando acontecimientos futuros. Por eso es muy probable que al llegar a la página 7 de *El Cetro de Ottokar* (fig. VIII/1) nuestros ojos vayan directamente a las dos últimas viñetas, antes incluso de detenerse en la primera. En estas dos últimas viñetas se muestra cómo un desconocido se desploma ante la puerta de Tintín. ¿Quién es este hombre? ¿Qué le ha llevado hasta el apartamento de nuestro héroe? ¿Está muerto? Y si es ése el caso ¿quién es su asesino?

---

<sup>65</sup> Siempre hay excepciones, por supuesto. En el cine se puede encontrar el clásico ejemplo de “pantalla partida”, un recurso popular en el cine norteamericano de los ochenta que permite ver dos imágenes al mismo tiempo. También hay algunas películas como *Chelsea Girls* (1966, Paul Morrissey y Andy Warhol) o *Timecode* (2000, Mike Figgis) que proponen el visionado simultáneo de varias líneas argumentales. El diálogo entre dos discursos impresos uno frente al otro en un mismo soporte es más raro en la literatura.

<sup>66</sup> También en el caso de la novela podemos encontrar excepciones, que sin embargo no tienen el mismo efecto que el *peri-campo* en la narración pictográfica. Una de ellas es *Experiencia* de Martin Amis, autobiografía en la que se yuxtaponen dos discursos: la narración principal, por un lado, y una línea paralela de pensamiento en las notas a pie de página. Aunque existe diálogo entre estos dos discursos, no es posible leerlos al mismo tiempo, mientras que en un cómic sí podemos contemplar varias imágenes a la vez.

Al saltar de este modo al final de la página, el lector no está “haciendo trampa”. Al contrario, parece como si su autor, Hergé, lo hubiera querido precisamente así, ya que ha aligerado de texto la tira inferior de la página y ha agrandado el tamaño de la última viñeta, para dicha zona se destaque sobre el resto de la página y llame nuestra atención. Hergé quiere anticiparnos la caída del extraño para crear tensión. Por un lado nos obliga a leer con atención la página entera de principio a fin para buscar pistas que nos expliquen la presencia del extraño (éste hace una llamada telefónica antes de llegar) y, por otro, nos coloca en una situación de expectación con respecto a lo que ocurrirá después, ya que al tratarse de una página impar, habremos de pasar la página para saber cuál es la identidad del extraño o si éste ha muerto.

Como vemos, en las narraciones pictográficas la página es una unidad de significado autónoma con una estructura propia y que, por tanto, impone sus reglas sobre la narración. La esquina inferior derecha de una página impar es un buen lugar para introducir un elemento de tensión, pero no para hacer una revelación sorprendente o para llegar a una conclusión largo tiempo esperada, pues el lector descubrirá dicha sorpresa o conclusión antes siquiera de empezar a leer la página. Son las páginas pares las que se suelen encargar de los “efectos sorpresa” en el cómic ya que son siempre una zona de lectura oculta por la página anterior.

Al final de su clásico infantil *The Snowman*, Raymond Briggs utiliza la página final, una página par, de este modo. El protagonista de *The Snowman* es un niño que traba amistad con un muñeco de nieve, el cual cobra vida repentinamente el día de Nochebuena. El niño le invita a pasar a su casa, donde el muñeco descubre ciertas ventajas de la civilización que le resultan sumamente placenteras, como por ejemplo, la nevera; y otras, como el fuego de la chimenea, que sin embargo le suponen un peligro seguro. Para devolverle el favor, el muñeco propone a su amigo un viaje nocturno al Polo Norte, donde se encuentra su hogar. Ambos surcan los cielos contemplando el mundo a vista de pájaro y, después de mostrarle los alucinatorios paisajes de su tierra, el muñeco de nieve vuelve con su amigo de regreso a casa, quedándose el resto de la noche de centinela frente a la puerta, justo allí donde el niño le dio forma. Al despertarse la mañana de Navidad, el niño se apresura a correr escaleras abajo con la ansiedad propia de un día como ése. En la penúltima página, impar y, por tanto, situada a la derecha del lector (fig. VIII/2) el niño llega al salón al trote en una larga secuencia mimética muy fraccionada, es decir, con intervalos bastante breves entre viñeta y viñeta para dilatar el tiempo de lectura y posponer el momento del descubrimiento. El niño llega al comedor y pasa corriendo sin saludar siquiera a sus padres. ¿Está deseoso de abrir sus regalos? ¿Nervioso tal vez por comprobar si Papá Noel le ha traído todo lo que pidió? La respuesta está detrás de la página y, al pasarla, descubrimos la última viñeta de la historia: lo que le preocupaba al protagonista no eran los regalos sino el muñeco de nieve, derretido por

el sol. La felicidad, igual que la niñez, es breve y pasajera, de lo contrario, no podríamos llamarla “felicidad” sino simplemente “hábito”. Amargo descubrimiento para el protagonista, sobre todo si consideramos que Briggs intenta hacernos partícipes de dicha amargura mediante una ingeniosa utilización de las propiedades físicas de la página par. Para salir al jardín, el niño ha de abrir la puerta al final de la fig. VIII/3, de tal modo que la página y el acto de pasarla para descubrir al muñeco derretido se convierte en una metáfora de la puerta en el momento de ser abierta.

La página, como unidad macroestructural, tiene ciertas zonas privilegiadas que atraen la atención del lector y que pueden ser usadas por el autor para crear ciertos efectos narrativos como el que acabamos de describir; efectos que en una novela no sería posible obtener ya que no existe la misma preocupación por el espacio que ocupa cada frase o cada párrafo. El cómic y la tira narrativa son, ante todo, un arte plástico y en cada página se produce una tensión perceptible entre lo secuencial y lo simultáneo, entre la lectura ordenada de piezas narrativas y la contemplación extática de la página como conjunto, siendo esta tensión lo que provoca que el lector procese algunas de esas piezas narrativas en un orden distinto al marcado por la lógica secuencial, como ocurre en la fig. VIII/1.

Esto no quiere decir que podamos leer una tira narrativa o un cómic de cualquier manera. Al contrario, prácticamente siempre existe un orden prefijado de lectura, una ley de sucesión de viñetas establecida de forma arbitraria, a la que ya nos hemos referido en capítulos anteriores con el término “vector de lectura”. El *vector de lectura* es la dirección y el sentido en que han de leerse las viñetas de una página para que la sucesión de éstas sea coherente. Ya en las tiras narrativas los grabadores, para facilitar la lectura, solían disponer las viñetas siguiendo el mismo vector direccional que usamos para escribir: de izquierda a derecha y de arriba abajo. Éste sigue siendo el vector de lectura típico en el cómic occidental; mientras que en el cómic oriental, el sentido es el inverso. En un *manga* las viñetas han de leerse de derecha a izquierda, debido a lo cual las “zonas privilegiadas” de la página quedan también invertidas. La zona de “anticipación” ya no será la esquina inferior derecha de cada doble página como en la fig. VIII/1, sino la esquina inferior izquierda; y la zona de “sorpresa” no estará en las páginas de la izquierda sino en las de la derecha<sup>67</sup>.

En la fig. VIII/4 presentamos un pasaje muy conocido de un clásico del manga, *El Lobo Solitario y su Cachorro*, serie protagonizada por Itto Ogami, un verdugo imperial que, ante las injusticias de su *daimyō*, decide rebelarse, abandonar su nombre y posición social, y convertirse en un mercenario. El

---

<sup>67</sup> Nótese que evitamos hablar de páginas pares e impares para evitar confusiones, ya que la posición de éstas es diferente en los mangas. Incluso al ser traducidos, el manga suele imprimirse igual que todos los libros orientales: se leen de atrás adelante, es decir, la cubierta es lo que en un libro occidental sería la contracubierta. Debido a eso, en un manga, la página impar es siempre la página izquierda y no la derecha como en los cómics occidentales.

*Lobo Solitario*, como se hace llamar, tiene un hijo de apenas dos años cuyo nombre es Daigoro. En esta escena, le propone la elección que él mismo ha tomado: ¿querrá Daigoro acompañar a su padre en el “camino del asesino”? ¿Aceptará la vida de deshonor que ha elegido su padre? Puesto que Daigoro no habla aún, el *Lobo Solitario* le da a escoger entre una espada y una pelota, una vida de mercenario o la infancia eterna; si escoge la pelota, el padre mandará al hijo a mejor vida para emprender solo su carrera como mercenario. Esta escena tiene lugar en una página impar, la cual queda siempre a la izquierda en un manga. Se utiliza la esquina inferior izquierda de la doble página para plantear la elección: “Si escoges la katana, vendrás conmigo, si escoges la pelota, te mandaré al otro mundo con tu madre”, ya que esta es la zona de anticipación. La respuesta de Daigoro se oculta en el reverso de la página; el suspense está muy bien conseguido en este pasaje, pues el lector sabe que solo tiene que pasar la página para averiguar cuál ha sido la decisión del niño.

El *vector de lectura*, no obstante, no tiene por qué coincidir necesariamente con los vectores de escritura occidental u oriental; siempre existe la posibilidad de que el orden de lectura de las viñetas sea irregular o que, al menos, no siga un patrón rectilíneo. Hemos visto algunos ejemplos de tiras narrativas que siguen un orden de lectura no vectorial ya que dicho orden puede estar marcado por números (fig. II/23), pero incluso cuando el autor no especifica dicho orden mediante números le es posible forzar bien con flechas, bien gracias a originales composiciones de página, un vector de lectura distinto al habitual: en forma de zig-zag (fig. VIII/18), en forma de bucle infinito (fig. VIII/17) o incluso proponiendo varias rutas de lectura alternativas (fig. VIII/5). En su momento estudiaremos a fondo estas diferentes posibilidades; por ahora, nos bastará con mencionar algunas de ellas para subrayar, una vez más, que al contrario de lo que ocurre en la literatura o en el cine, la página es en las narraciones pictográficas una unidad estructural autónoma. Si se manipulan sus propiedades, es posible manipular también la forma que tenemos de leerla.

La página es la única unidad macroestructural en las tiras narrativas, ya que éstas estaban impresas en una sola hoja, sin embargo en los cómics es posible encontrar macroestructuras de orden superior. La doble página puede ser una de ellas, ya que en ocasiones el autor concibe la superficie total que forman juntas la página par y la impar como una unidad de lectura irreducible. En un pasaje posterior del mismo capítulo de *El Lobo Solitario y su Cachorro*, padre e hijo se enfrentan por primera vez a los Yagyo, el clan de su señor. El niño Daigoro ha escogido el camino de su padre, el de la espada, y con el infante en brazos, el *Lobo Solitario* se dispone a despachar a sus enemigos. Para resaltar la importancia de este momento, se recurre a una página doble. Al contrario de lo que ocurriría en la fig. VIII/4 donde cada página tiene una composición propia y han de ser leídas por separado, las páginas 22 y 23 (fig. VIII/6) forman una unidad de lectura indivisible. La primera y la tercera tira son tiras



panorámicas y abarcan todo el ancho de la doble página invitando a leer también horizontalmente las tiras segunda y cuarta, saltando de la página 22 a la 23 de derecha a izquierda, hasta llegar al final de cada tira.

También el libro puede funcionar como unidad macroestructural. Obviamente, la narración tomada en su totalidad y considerada como *texto*<sup>68</sup> es una estructura en sí misma; a lo largo de un cómic o de una narración pictográfica larga como, por ejemplo, los libros de Töpffer, se hacen constantes referencias a acontecimientos pasados y futuros, ocultos por las páginas anteriores y posteriores: la *referencia anafórica* o *catafórica* es solo uno de los mecanismos de cohesión textual a disposición del autor de narraciones pictográficas (matizaremos su uso unas líneas más adelante). Ruben Varillas menciona asimismo otros mecanismos de cohesión como la *sustitución* y la *elipsis* (Varillas, 2009: 326), en los que no ahondaremos pues funcionan de manera similar a como lo hacen en un texto novelístico o cinematográfico.

Ahora bien, lo que diferencia a la macroestructura textual del cómic con respecto a la de la novela tradicional, es que en ocasiones el libro/cómic tiene ciertas propiedades formales o plásticas que adquieren una significación específica; es decir, la concepción física de algunos cómics (tamaño y forma de página, cubierta y contracubierta, tipo de encuadernación, etc.) puede ser debida no a imposiciones editoriales, como suele ocurrir en la novela, sino a otro tipo de consideraciones relacionadas con las características del proyecto narrativo. Así, el enorme formato A3 de *Big Guy and Rusty the Boy Robot*, de Frank Miller y Geoff Darrow, es ideal para resaltar el contraste existente entre sus protagonistas: un diminuto niño robot y *Big Guy*, un gigantesco ser mecánico del tamaño de Mazinger Z.

En otras ocasiones, las características físicas del libro responden a razones más sofisticadas que la mera cuestión del tamaño y la espectacularidad (fig. VIII/7). Chris Ware, por ejemplo, suele publicar sus cómics más experimentales en un formato cercano al A3, el cual le permite crear larguísima secuencias basadas en la repetición (fig. VIII/39) o extender sus enormes “mapas de memoria” diagramáticos (fig. VIII/52) a lo largo y ancho una sola página. Otro ejemplo clásico de uso del formato de publicación como unidad macroestructural es *Watchmen*, editado originalmente como una serie de doce *comic-books* de 36 páginas, cada uno de ellos diseñado de tal manera que todos sus elementos plásticos responden a un propósito narrativo: la cubierta contiene la imagen con la que arranca cada capítulo, o por decirlo de otro modo, cada portada funciona como una primera viñeta; la contracubierta

---

<sup>68</sup> Aquí no utilizamos la palabra “texto” con el sentido que le dábamos en los anteriores capítulos. Allí, con “texto” nos referíamos al contenido verbal de las viñetas, mientras que ahora usamos el término según la acepción que le da la escuela del *Análisis del discurso*: el “texto” es el conjunto de los “elementos formales, materiales y estructurales del lenguaje” utilizados en la narración (Varillas, 2009: 319).

exhibe la imagen de un reloj ensangrentado que marca una hora coincidente con el número del capítulo, según se aproxima el apocalíptico desenlace, la sangre va cubriendo el reloj hasta taparlo por completo.

Aunque existe una tendencia cada vez más frecuente a editar cómics con formato de libro en tamaño de cuarto o en octavo (novela gráfica), hoy en día la variedad de formatos en los que se publica el cómic es muy variado, tanto que resulta imposible hacer generalizaciones sobre el uso narrativo de sus propiedades físicas. Debido a eso, en este capítulo nos centraremos únicamente en dos unidades macroestructurales: la página y la página doble.

Hasta ahora, nuestro estudio teórico sobre las narraciones pictográficas ha sido esencialmente lineal: el texto unido a la imagen en el interior de la viñeta genera un significado, y la viñeta a su vez, puesta en secuencia con otras, genera un significado de orden superior. Sin embargo, como sabemos, cuando miramos una página nuestra percepción de la secuencia no es lineal: no vemos una simple hilera de viñetas, ni percibimos la narración como una mera adición de imágenes que se suceden una tras otra, ya que la forma en que dicha secuencia esté plasmada en la página también influye en el proceso de significado. Este capítulo está dedicado a todas las cuestiones relacionadas con la percepción no lineal de la secuencia, de modo que las conclusiones que aquí saquemos servirán para matizar y complementar el análisis lineal de la viñeta y de la secuencia que hemos realizado hasta ahora.

No es sencillo determinar cuál es el enfoque apropiado para emprender el estudio de estas unidades macroestructurales. Rubén Varillas, cuya obra *La arquitectura de las viñetas* contiene uno de los análisis más completos de la página de cómic, propone asumir las mismas direcciones tomadas por la escuela de *Análisis del discurso*: el estudio de la funcionalidad del lenguaje y el estudio de los elementos que aportan textualidad (y por tanto coherencia y cohesión) al discurso (Varillas, 2009: 319-320). Estos dos enfoques, en efecto, pueden servirnos de guía en nuestro camino, siempre y cuando tengamos en cuenta, como advertimos en la introducción, las diferencias existentes entre la lengua natural y el “lenguaje” pictográfico. Puesto que en el “lenguaje” pictográfico no todos los mecanismos de significación son arbitrarios, no nos es posible aplicar de forma estricta todas las herramientas de análisis diseñadas para las lenguas naturales. Por ejemplo, si para explicar la textualidad de un cómic recurrimos a conceptos de la lingüística textual como la referencialidad anafórica o catafórica, hemos de tener en cuenta que, al contrario de lo que ocurre en un texto literario, no existe nada parecido al pronombre o al adverbio relativo en el “lenguaje” gráfico: las referencias gráficas a algo que ha ocurrido antes o algo que ocurrirá después nunca son tan claras como en las lenguas naturales y en ocasiones estas repeticiones o “recordatorios” gráficos llevan implícitas grandes diferencias de significado.

Un ejemplo para ilustrar este argumento. En un capítulo anterior estudiamos una secuencia de *From Hell* (fig. V/32) con propiedades metafóricas, aquella en la que Jack el Destripador contempla cómo fluye la sangre del cuerpo de una de sus víctimas. En una de las viñetas (fig. VIII/8) aparece una gota de sangre en detalle, la luz de una lámpara de aceite reflejándose en ella; está dibujada desde un punto de vista tan cercano que la viñeta es apenas un fondo negro con un círculo blanco en medio. En realidad esta viñeta no representa tan solo una gota de sangre, pues funciona al mismo tiempo como referencia anafórica: su abstracción nos recuerda la imagen del sol, cuya presencia, como símbolo, tanta importancia ha tenido en los primeros capítulos de *From Hell*. Allí se explica al lector que Jack el Destripador se ve a sí mismo como una especie de enviado de Apolo (y de otros dioses solares) con una misión que cumplir: asestar un golpe mortal a lo nocturno, simbolizado, cómo no, por las prostitutas a las que va asesinando. La referencia anafórica en este pasaje no es, pues, la palabra “sol” ni un pronombre que haga referencia a la palabra “sol” ni tampoco alguna palabra perteneciente al campo semántico de lo solar. Es una imagen que puede significar varias cosas a la vez: “sangre” o “sol” o simplemente un “círculo”. Su referencialidad anafórica es equívoca: es posible que haya lectores que ni siquiera reconozcan la referencialidad de esta imagen si no perciben el parecido que tiene con el sol, e incluso es posible que dicha referencialidad ni siquiera sea intencionada por parte de los autores, sino más bien algo sugerido por las constantes alusiones a lo solar en los primeros capítulos de la obra.

Debido a esto, proponemos evitar en nuestro análisis macroestructural las herramientas propias de la lingüística (aunque su uso, siempre que sea cauteloso, puede dar buenos frutos como nos demuestra Varillas en su libro). A la hora de estudiar los elementos textuales en torno a los cuales se articula la macroestructura de página, doble página y libro, recurriremos a un enfoque más propio de las artes plásticas: el que nos proporcionan los principios de la Gestalt, que rigen nuestra percepción visual. En cuanto al estudio de la funcionalidad de la página, evitaremos también terminologías como la de Halliday<sup>69</sup>, la cual está diseñada específicamente para explicar los procesos de interacción social e interacción con el entorno, por entender que el objetivo del arte y, en ocasiones, el de la narración, no es solo el de “transmitir un mensaje” de forma satisfactoria: una narración pictográfica, una película o una novela no tiene porqué generar respuesta alguna por parte de sus lectores, de sus espectadores o de su entorno, y no por ello deja de ser una narración pictográfica, una película o una novela; incluso a veces ciertas obras narrativas y poéticas ni siquiera tienen como objeto comunicar algo inteligible. Las categorías funcionales que adoptaremos responderán, por tanto, a criterios estéticos y no tanto a una finalidad comunicativa.

---

<sup>69</sup> Para Halliday las funciones del lenguaje pueden ser instrumental, reguladora, interaccional, personal, heurística, imaginativa y representacional (Halliday, 1975).

## VIII.2. TIPOS DE PÁGINA SEGÚN SU FUNCIÓN. LAS CUATRO CATEGORÍAS DE BENOÎT PEETERS.

Uno de los estudios de referencia en lo tocante a la página como unidad macroestructural es el titulado “Les aventures de la page” de Benoît Peeters, incluido dentro de su libro *Lire la bande dessinée*. Para Peeters, las narraciones pictográficas “se apoyan sobre una tensión entre el relato [récit] y el cuadro pictórico [tableau]” (Peeters, 1998: 50), o como decíamos antes, entre la necesidad de leer las viñetas en secuencia, una detrás de otra, y la voluntad de contemplar la página como un todo (e incluso de apreciarla por sus cualidades estéticas).

Las posibles funciones de la página oscilarán, por tanto, entre el uso puramente narrativo y el uso puramente pictoricista. En un extremo de esta escala se encontraría la *página convencional*, es decir, aquella en la que la composición de página es irrelevante de cara al relato, pues no influye en la percepción que tenemos de él; y, en el otro extremo, la *página decorativa*: aquella en la que predomina la belleza o lo ingenioso en la forma de disponer las viñetas, sin que ello esté relacionado en absoluto con el relato que se está narrando (Peeters, 1998: 52-62). Entre estos extremos, Peeters identifica otras dos categorías: la *página retórica*, en la que, al contrario de lo que ocurre en la página convencional y la decorativa, “la viñeta y la página no son elementos autónomos; [ya que] están subordinados a un relato, de tal forma que su principal función es ponerse al servicio de él” (Peeters, 1998: 62); y la *página productiva*, cuando se verifica la situación inversa: esto es, cuando la composición de página tiene tales características que es el relato el que surge de ella, y no al revés como en la página retórica.

Esta clasificación de Peeters es “funcional” en cuanto que su objeto es explicar cuál es la función que cumplen las cualidades plásticas de la página (o doble página) en relación al relato; no es “funcional” en el sentido que le da Halliday al término: la función que tiene el texto con respecto a su destinatario. El motivo de Peeters al interesarse por este enfoque tiene mucho que ver con su preocupación por el proceso creativo, ya que él mismo es autor del guión de numerosos cómics como *La Tour* (1987), *L’Archiviste* (1987) o *Brüsel* (1992). Así pues, al hablar de diferentes tipos de página parte de la necesidad que tiene el autor de variar la forma de disponer las viñetas según las exigencias de la historia que está contando.

## 1. Uso convencional de la página.

La utilización convencional de la página nos remite a la característica apariencia de muchas de las primeras tiras narrativas: un conjunto de viñetas del mismo tamaño, con frecuencia cuadradas (aunque no necesariamente) y alineadas en varias filas siguiendo una matriz completamente regular (fig. VIII/9). El nombre que se le da a esta especie narrativa, la “tira” (en inglés “narrative strip”), deriva precisamente del aspecto matricial de estos grabados. En un término en ocasiones confuso pues, como ya sabemos, existe un gran número de narraciones pictográficas de esta especie cuyas viñetas ni tienen el mismo tamaño ni están dispuestas precisamente de manera rectilínea.

La composición convencional de página (aunque quizá sería más apropiado llamarla “regular” o “matricial”) tiene un efecto neutro sobre la narración. Todas las viñetas tienen el mismo peso específico y al poseer el mismo tamaño se le da idéntica importancia a todos los acontecimientos representados en la página. El ritmo del relato es completamente homogéneo, sin variaciones provocadas por la alteración del tamaño de las viñetas.

En la época de la tira narrativa, esta composición convencional de página podía ser conveniente por la simple razón de que evitaba al grabador el esfuerzo de diseñar composiciones más complicadas o imaginativas. En el cómic, sin embargo, la elección de este tipo de composición se puede deber a motivos más complejos. Muchas de las páginas de algunos cómics tempranos de la Disney ofrecen precisamente este aspecto. En la página de fig. VIII/10, extraída del título *El pato Donald encuentra el oro de los piratas*, todas las viñetas son cuadradas y están alineadas siguiendo una matriz de dos por tres; pero en este caso, el tamaño invariable de las viñetas obedece a un motivo distinto. Los autores de este cómic, Carl Barks (creador de personajes clásicos como el Tío Gilito, Narciso Bello o los Golfos Apandadores) y Jack Hannah (quien años más tarde fundaría la Hannah-Barbera, productora de series como *Los Picapiedra*), antes de trabajar en el departamento de cómics de la Disney, estuvieron empleados como animadores y diseñadores de *storyboards* para la misma compañía (Barks, 2008: 13). La influencia de este empleo condicionó de manera patente sus primeros cómics, muy deudores del plano cinematográfico, ya que éste es siempre de tamaño fijo y, en la época de este cómic, de proporciones casi cuadradas (exactamente de 1,37 de ancho por 1 de alto hasta la invención del *scope*).

## 2. Uso decorativo de la página.

Si las composiciones regulares privilegian lo netamente narrativo, la composición *decorativa* de página tiene como objeto llamar la atención del lector sobre lo puramente plástico tratando de que la valore en

tanto que unidad estética en sí misma. Benoît Peeters identifica una cierta preferencia por la página decorativa en el cómic europeo posterior al 68 y anterior al 85, y aunque dentro de este periodo solo cita el nombre de Phillipe Druillet (Peeters, 1998: 58), debemos entender que se refiere en términos generales al grupo de dibujantes que se concentraron en torno a la editorial francesa *Les Humanoïdes Associés*, cuya revista *Métal Hurlant* promovió un considerable barroquismo estilístico en los géneros fantástico y de ciencia ficción.

En la fig. VIII/11 tenemos una página no solo característica de Druillet sino también en general de la revista *Métal Hurlant*, donde fue publicada originalmente. Casi todas las viñetas de esta página tienen forma rectangular, excepto las de la esquina inferior derecha, a las que Druillet le ha dado forma prismática, como si la hilera inferior cediera ante el peso de la fila de viñetas que tiene encima. Esta peculiaridad en la forma y el tamaño de las viñetas no obedece a ningún criterio narrativo; se trata de una distorsión estética no justificada de modo claro por los eventos que están ocurriendo en la secuencia. Tal vez esta distorsión estaría justificada si sólo afectase a la parte de la secuencia en la que el orador da una patada al esclavo, en cuyo caso el lector percibiría dicha patada como el agente causante de la alteración en la composición de página. Sin embargo, las viñetas empiezan a asumir formas prismáticas en la viñeta cinco, donde no ocurre nada relevante que explique este cambio. Tal vez la única intención de Druillet a la hora de escoger este tipo de composición era la de recordarnos una vidriera, con sus cristales de forma y tamaño irregular, unidos por juntas romboidales allá donde coinciden cuatro de ellos. Son estos elementos decorativos que distraen al lector del aspecto puramente narrativo de la sucesión de imágenes, invitándole a que contemple la página en sí misma.

Aunque de manera lejana, éste uso de la página es probablemente deudor de la tira narrativa. No debemos olvidar que la finalidad de las tiras renacentistas y barrocas no eran únicamente narrativa, también servían como objeto decorativo: se colgaban de la pared exactamente igual que un cuadro o un grabado no narrativo para que cualquier visitante pudiera contemplarlo. Debido a esto son numerosas las tiras que incorporan dentro de la página algunas viñetas extra-narrativas, con el único objeto de equilibrar la composición y permitir al visitante o al espectador ocasional identificar el tema con tan solo echar un rápido vistazo a la página enmarcada y colgada en la pared, incluso desde una cierta distancia. Las típicas tiras de ejecución o de asesinatos, popularísimas durante todo el Renacimiento y el Barroco, solían llevar insertos en mitad de la página medallones con los rostros de los personajes implicados, de forma que resultara más fácil identificar el asunto de la narración y sus protagonistas (Kunzle, 1973: 36, 37, 48). En la fig. VIII/12 los retratos de las dos víctimas, el conde de Aigemont (o Egmont) y el conde de Horne (o Horn), están colocados a cada lado de la secuencia. No aportan nada a la narración pero

ayudan a equilibrar la composición de página, ya que sin ellas quedaría “coja” debido al excesivo peso de las dos viñetas de la hilera superior.

La función decorativa de la página queda activada en casos como éste en que la forma y el contenido de ciertas viñetas choca de forma muy perceptible con el resto del conjunto. Esto también ocurre en muchos cómics anteriores a la tendencia decorativista del cómic franco-belga. Peeters cita nombres como Burne Hogarth (*Tarzán*) y Edgar P. Jacobs (*Blake y Mortimer*) (Peeters, 1998: 58-62), a los que podríamos añadir el de George Herrimann, en cuyas páginas dominicales protagonizadas por el gato Krazy y el ratón Ignatz, solía dar a las viñetas formas de lo más insólito: no sólo prismática, sino incluso redonda, e incluso abandonar por completo el concepto de viñeta eliminando el borde e incorporándola como fondo paisajístico a la página (fig. VIII/13), y todo sin que hubiera más motivo para ello que la gozosa excentricidad de su autor, similar, eso sí, a la de sus demenciales protagonistas.

### **3. Uso retórico de la página.**

El uso convencional (o regular) de la página privilegia la narración sobre el aspecto estético de la composición, mientras que en el uso decorativo dicha relación queda invertida. Sin embargo, cuando la página se usa de modo *retórico*, ninguno de estos dos elementos, fondo y forma, tiene una precedencia sobre el otro; es, en cualquier caso, la forma la que está determinada por el fondo, siendo ambos totalmente interdependientes.

El uso retórico de la página no existe en las narraciones pictográficas anteriores a Rodolphe Töpffer. Si examinamos los numerosos ejemplos de tiras narrativas que hemos visto hasta el momento, es fácil comprobar que cuando una composición de página se desvía del entramado regular de viñetas es debido fundamentalmente a criterios decorativos: o bien se insertan retratos no narrativos para embellecer la composición, como acabamos de ver; o bien se emplea una estructura muy popular entre los grabadores germanos (Kunzle, 1973: 66-69) consistente en una composición circular con una viñeta central de gran tamaño cuyo único objeto es resaltar como pieza decorativa desde una cierta distancia (fig. II/30). Salvando alguna rarísima excepción de uso *productivo* de página, el contenido narrativo de una tira nunca determina de manera alguna la forma que asume la página hasta que Töpffer introduce en sus narraciones una noción que hoy en día nos resulta no solo familiar sino connatural al arte del cómic: la noción de ritmo narrativo.

En el apartado relativo a las funciones del texto hablamos ya de una de las maneras que tenía Töpffer (y por extensión sus sucesores, hasta llegar a los autores actuales de cómic) de controlar el

tiempo de lectura, y por tanto, el ritmo narrativo: dosificando la cantidad de texto incluido en cada viñeta. Pero el tamaño de las viñetas y la forma que tienen de agruparse también influyen en el ritmo narrativo. El pasaje de *L'Histoire d'Albert* en que el héroe homónimo celebra una francachela con sus tres amigos Mangini, Pacini y Carabini es un ejemplo excepcional de manipulación del tiempo de lectura gracias a la composición de página (fig. VIII/14).

En la primera viñeta, cuyo ancho es de aproximadamente un tercio de página, Albert y sus amigos celebran su encuentro con un brindis; éste se repite de manera casi exacta en la segunda viñeta, un poco más estrecha que la primera. Lo sorprendente es que, después, el brindis se vuelve a repetir nada menos que dieciséis veces en una secuencia de viñetas que se agolpan unas contra otras, cada vez más estrechas. Al fragmentar la atención del lector y multiplicar el número de detalles en el que tiene que fijarse, Töpffer consigue que éste se detenga más tiempo en la casi interminable sucesión de viñetas. Su objeto al alargar de este modo el tiempo de lectura es alargar también de forma subjetiva el tiempo narrativo, es decir, el tiempo que está viviendo Albert, como si su alegre noche de fiesta no fuera a acabar nunca; y en efecto, según avanza la sucesión de copas hacia el extremo derecho de la página, el dibujo de la mano y el texto del brindis van desdibujándose hasta hacerse indescifrables, como si se perdieran en la nebulosa de un tiempo infinito o como si la sucesión de imágenes pudiera seguir indefinidamente en la imaginación del lector.

Dilatar la acción puede ser, como ocurre en este caso, uno de los posibles objetivos retóricos de la composición de página, pero por supuesto puede haber muchos otros. Por ejemplo, una composición de página basada en la repetición de elementos gráficos, como las de Töpffer, puede servir para crear un cierto tono ritual en el ritmo narrativo, cuestión que analizamos ya cuando hablamos de las “rimas visuales” de la primera página de *Stock de Coque* (fig. VII/66) y de la *Histoire de la Sante Russie* de Gustave Doré (fig. VII/65).

Los efectos que se pueden conseguir variando la composición de página no tienen por qué estar siempre relacionados con el tiempo, pueden tener también que ver con el espacio. Para Peeters, Hergé es, con razón, el gran maestro de la composición retórica de página (Peeters, 1998: 62). Por ejemplo, sorprende en la página 52 de *El Cetro de Ottokar* el enorme tamaño de la viñeta central (fig. VIII/15), y sin embargo, dicho tamaño no se traduce en una alteración del ritmo narrativo. Sus dimensiones son tan amplias para ofrecernos una perspectiva panorámica del escenario en que está teniendo lugar la persecución. Pero la finalidad de esta panorámica no es ni mucho menos embellecer el relato, sino transmitir al lector una medida exacta de la altura que separa a Tintín del bandido al que está persiguiendo, y al mismo tiempo establecer la distancia que le resta por recorrer al bandido para cruzar



la frontera y quedar a salvo con su botín: el cetro del rey de Syldavia. La emoción de esta secuencia, como en cualquier buena persecución ya sea en el cómic o en el cine, depende en buena medida de que el lector esté al tanto de las coordenadas espaciales que ocupan perseguidor y perseguido en cada momento. Si esta viñeta central hubiera sido sustituida por viñetas como las anteriores, alternando entre un personaje y otro, no tendríamos modo de saber que a Tintín no le queda más opción que arriesgarse a saltar, ya que el bandido está a una distancia muy corta de la frontera.

#### **4. Uso productivo de la página.**

En último lugar, existen composiciones de página cuya función es *productiva*; en ellas, la relación entre forma y fondo, entre arquitectura secuencial y fábula, es también interdependiente igual que ocurre en la función retórica, con la salvedad de que en este caso “es la forma de organizar la página la que parece dictar la historia” (Peeters, 1998: 68) y no al revés.

La función productiva se basa por tanto en el uso autorreflexivo o metalingüístico de la composición de página, debido a lo cual se desdibujan las fronteras entre el mundo narrado y las convenciones que usa el autor para narrarlo. Para Peeters es paradigmático el ejemplo de *Little Nemo*, en cuyas entregas más experimentales Winsor McCay hace un uso productivo de la página: personajes y espacios interiores que se deforman al estirarse las viñetas (Peeters, 1998: 68); viñetas que han de ser leídas de forma circular, mientras en su interior los personajes giran también en círculo (fig. VIII/16); etc.

El uso productivo está relacionado frecuentemente con una concepción arquitectónica de la página. En la doble página de *Promethea* de la fig. VIII/17, Alan Moore hace caminar a sus personajes por una banda de Moebius, la cual tiene dos funciones: por un lado, actúa como si fuese el límite inferior y superior de una viñeta, marcando las zonas de la imagen que hemos de leer e imponiendo por tanto un vector de lectura que coincide con su recorrido circular; y por otro lado, es un espacio “real”, al menos para los personajes ficticios que lo transitan, ya que estos no pueden salir de sus límites. Se genera, en una página productiva como ésta, una interesante coincidencia entre el acto de la lectura y el acto de caminar de sus protagonistas: mientras seguimos con nuestros ojos el camino que ellas transitan, nos vemos abocados igual que ellas a empezar de nuevo la lectura de la página una vez que hemos llegado al final del ciclo. Es la composición circular de página la que determina el recorrido de las mujeres y es por lo tanto también éste el motivo de su ansiedad (compartida también por el lector), ya que la cinta de Moebius les impide pasar a la página siguiente.

Peeters define la página productiva como “un lugar de contigüidades, más incluso que de continuidad” (Peeters, 1998: 70), pues al recorrerla con la mirada no solo avanzamos por un continuo temporal, sino que también transitamos el mismo espacio que recorren los personajes. Muy a menudo en la página productiva el vector de lectura coincide con el vector de desplazamiento de sus protagonistas, lo cual no solo puede ser fruto de una intención experimental como la de Alan Moore, pues ocurre incluso en algunas (aunque, eso sí, escasísimas) tiras narrativas.

Una de ellas es la tira rusa de la fig. VIII/18, cuyo vector de lectura está condicionado por el marco arquitectónico del escenario: una taberna con dos pisos unidos por una escalera. La lógica indica que empecemos a leer por el piso inferior, ya que la premisa inicial de la narración está relacionada con la venta de un remedio para la borrachera que tiene lugar en el mismo mostrador de la taberna<sup>70</sup>. El protagonista de la tira, un soldado, después de comprar su antídoto, caminará acompañándonos a lo largo de la ruta de lectura, escaleras arriba y una vez en el piso superior, de derecha a izquierda. Junto a la escalera se encuentra con un grupo de *mujiks* que, según el texto, han recibido orden de abandonar la taberna si quieren pelear; luego, al subir la escalera, el soldado vomita por culpa del alcohol que ha bebido antes de comprar el “remedio”; una vez arriba, se pone a jugar a las cartas con su amante bajo el arco de la derecha, mientras nosotros seguimos nuestro camino hacia la izquierda encontrándonos con otros personajes: un *mujik* intentando seducir a una mujer con ayuda del vino (centro) y un gentilhombre que hace lo propio con otra fémina, a la izquierda (Kunzle, 1973: 220).

En este ejemplo, el acto de lectura determina en cierto modo la narración, no solo porque exista una coincidencia entre el vector de lectura y el vector de movimiento del personaje; sino porque una alteración en el vector de lectura implicaría así mismo una narración con un sentido diferente. La forma en que está organizado el escenario también permite leer esta tira en sentido inverso: de izquierda a derecha a lo largo del piso de arriba, y luego, escaleras abajo hacia el mostrador. Si realizamos esta lectura, encontraremos al soldado bebiendo y jugando a las cartas antes de comprar el remedio; una vez harto, baja las escaleras, vomitará y luego, comprará la medicina. Siguiendo esta lectura, el soldado habría comprado el remedio con la probable intención de llegar a casa sin tambalearse demasiado, mientras que en la lectura que propusimos en primer lugar el objeto del remedio sería ayudarlo a resistir sobrio el mayor tiempo posible y de ese modo quizá aumentar sus posibilidades a la hora de seducir a la dama.

---

<sup>70</sup> El argumento lo hemos extraído de *The Early Comic Strip*, donde David Kunzle proporciona un breve resumen de los textos en ruso que acompañan a la tira.

Hay que tener en cuenta que la función productiva de la página no siempre implica un *raccord total* de espacio como ocurre en esta tira y en la doble página de *Promethea*. La función productiva se da en aquellas páginas cuya composición sugiere un vínculo entre el acto de lectura y las acciones de los personajes, y éste no solo puede manifestarse en un escenario fijo como la taberna y la cinta de Moebius, sino que puede aparecer también en cualquier secuencia fragmentaria de viñetas. Uno de los ejemplos que cita Peeters es muy revelador a este respecto. Se trata de una página dominical de *Little Nemo in Slumberland*, en concreto la publicada el 22 de noviembre de 1905 (fig. VIII/19). Como en todas las entregas del primer año de la serie, Nemo intenta llegar dentro de sus sueños al palacio de Morfeo, rey del Sueño, pero a mitad de camino surge algún obstáculo que le impide alcanzar su meta y, entonces, despierta. En esta ocasión el problema consiste en que tiene que atravesar un bosque de champiñones gigantes, los cuales son tan frágiles que, al tocarlos, se quiebran cayéndose unos sobre otros. La mitad inferior de la página tiene un aspecto escalonado, de forma que “se va revelando la altura de los champiñones a medida que el niño se adentra en el bosque, para replegarse luego las viñetas a medida que caen los champiñones” (Peeters, 1998: 69). Las viñetas imitan la forma de la escalera causando un curioso efecto: el lector tiene que “bajar” con la mirada las viñetas-escalón al mismo tiempo que Nemo desciende por los peldaños. Se produce así una coincidencia entre el acto de lectura y las acciones de Nemo, y al mismo tiempo una identificación entre la mirada del lector y el vector de movimiento de los personajes. Gracias a esto se implica al lector dentro de la narración de un modo que otro tipo de composición de página no podría lograr: cuando los champiñones empiezan a caerse, baja a su vez el “techo” de las viñetas, encogiendo el espacio disponible para Nemo y transmitiendo al lector una notable sensación de zozobra.

En todos los ejemplos anteriores, los efectos productivos de la composición de página están relacionados con el movimiento del ojo y los movimientos de los personajes, pero lo productivo puede estar también enfocado a una secuencia de eventos. Más adelante estudiaremos el caso de las páginas con vector de lectura múltiple, o dicho de otro modo, las páginas que ofrecen diferentes posibilidades de lectura (la fig. VIII/18 podría considerarse un modelo primitivo de este tipo de cómic); según cuál de ellas elija el lector, la acción narrativa tomará un curso u otro, por lo que habremos de considerar su uso como productivo.

La tipología funcional de Peeters está considerada por Thierry Groensteen “un paso decisivo en el estudio de la composición de la página” (Groensteen, 1999: 108) y, de hecho, ha sido usada por él mismo como punto de partida para su análisis de la macroestructura de página (Groensteen, 1999: 108-

119). Sin embargo, Groensteen nos advierte de los inconvenientes de la tipología de Peeters. Con demasiada frecuencia una página puede responder a dos categorías diferentes (Groensteen, 1999: 108), lo cual ocurre especialmente en los casos de uso retórico y productivo de la composición de página ya que no es siempre sencillo definir cuándo es la narración la que determina las propiedades estéticas de la página (función retórica), y cuándo es la composición de página la que determina la narración (función productiva), cuestión ésta que el mismo Peeters reconoce (Peeters, 1998: 68). Sin ir más lejos, el ejemplo anterior de viñetas escalonadas de McCay presenta este problema. ¿Las viñetas tienen esa forma para que el lector imite en la lectura el movimiento de bajada de Nemo (uso productivo), o tal vez se van alargando progresivamente para informar al lector de la tremenda altura de los champiñones (uso retórico)?

El principal problema de la tipología de Peeters es que está demasiado centrada en el punto de vista del creador. Sin embargo, cuando se trata de analizar cómo funciona una determinada estructura como la escalera de viñetas de McCay, no importa tanto si las intenciones del autor eran retóricas o productivas: lo único que nos interesa es poder explicar a través de qué elementos plásticos se consigue transmitir al lector la sensación de altura y la sensación de angustia. Por añadidura, hay ocasiones en que las intenciones del autor son fallidas y, por lo tanto, no cumplen ninguna función en el proceso de significado. Este podría ser el caso de la página de Druillet que analizamos antes (fig. VIII/11). Su aspecto de vidriera nos ha llevado a clasificarla como página decorativa, pero también es posible emplear una argumentación diferente: ¿y si su extraño aspecto se debiera a que las intenciones de Druillet eran retóricas? Las cuatro primeras viñetas de esta página son rectangulares y es en la mitad inferior de la página donde se rompe dicha regularidad; la ruptura coincide precisamente con la patada que el orador le propina al esclavo: en ese momento se distorsionan las paredes laterales de la viñeta y también la superior, inclinándose diagonalmente, como si el impacto de la patada se hubiera transmitido físicamente a la viñeta. El problema estriba en que al deformarse esta viñeta se deforman también las viñetas de alrededor, haciendo difícil que el lector pueda establecer una relación causal entre las líneas diagonales y la patada. Las viñetas 5, 6 y 9 son prismáticas también, pero al contrario de lo que ocurre con las viñetas 7 y 8, su forma no está determinada por una acción diegética (la patada) sino por la interdependencia geométrica que existe entre todas las viñetas de una página. Las exigencias macroestructurales de la página se han impuesto, en este caso, a las posibles intenciones del autor, anulándolas o atenuándolas hasta cierto punto. Puesto que es difícil percibir las irregularidades de la composición de página como un efecto de la patada, ésta adquiere una pátina decorativista un tanto caprichosa; pero, una vez más, el catalogar este ejemplo como decorativo no nos ayuda a comprender mejor por qué Druillet no consigue hacer “funcionar” la página y McCay sí.

Al establecer sus cuatro categorías, Peeters especifica las condiciones que se tienen que dar para que una página pertenezca a una u otra, pero no detalla cuáles son elementos formales propios de cada categoría. En realidad, hacer esto último es imposible, pues como acabamos de ver, un mismo elemento formal (la deformación prismática de una viñeta) puede considerarse un recurso decorativo o un recurso retórico dependiendo de las relaciones que tenga dicho elemento con el resto de la página. Con el fin de soslayar los inconvenientes que plantea la tipología de Peeters, Groensteen propone una nueva basada no en la intencionalidad, sino en dos criterios complementarios: si la composición de página es regular o no, y si la composición es discreta u ostentosa (Groensteen, 1999: 114). Esta tipología tiene la ventaja de estar basada en criterios más fáciles de definir que los de Peeters (las “intenciones” del autor son siempre algo ambiguo, en muchos casos incluso para el autor mismo), y sin embargo peca de la misma falta de detalle que la tipología de Peeters. El saber que una página es irregular y ostentosa no nos aclara nada acerca del funcionamiento de la misma.

La única manera de enriquecer estas clasificaciones más o menos vagas es recurrir a un análisis más pormenorizado de los elementos formales en torno a los cuales se organiza la composición de página, como el que realiza Rubén Varillas en *La arquitectura de las viñetas*, estableciendo categorías de página como el modelo de *viñetas en filas*, modelo de *viñetas irregulares*, modelo *sin viñetas*, modelo de *página-viñeta*, modelo de *dibujo-trayecto*, modelo de *bandas* y modelos *mixtos*. (Varillas, 2009: 395-420). A lo largo del siguiente epígrafe recurriremos ocasionalmente a la terminología de Varillas, definiéndola en su debido momento. Nuestra propuesta de análisis macroestructural de la página parte, sin embargo, de un criterio organizador diferente. Serán dos los elementos formales en los que nos fijaremos antes de examinar las propiedades de la página: por un lado, el modo en que se delimitan las subunidades de página que el lector ha de leer (las cuales pueden ser, o no, viñetas) y, por otro, la manera que tiene el lector de agrupar perceptivamente dichas subunidades para dar un sentido a su sucesión y saber en qué orden ha de leerlas.

### VIII.3. TIPOS DE PÁGINA SEGÚN LA FORMA DE AGRUPACIÓN DE SUS ELEMENTOS.

Otra de las desventajas de la clasificación de Peeters reside en que es ahistórica, pues a la hora de definir las funciones que puede tener una página, no tiene en cuenta la función social que dicha página cumple.

Las tiras narrativas, como cualquier otro tipo de grabado, solían ser enmarcadas y colgadas de la pared; y aunque su objeto fuera esencialmente narrativo, es natural que los grabadores de tiras tuvieran una fuerte predilección por las composiciones decorativistas. Al fin y al cabo, la mayor parte del tiempo el espectador iba a contemplar la tira desde lejos, sin acercarse para leerla con detenimiento. La composición por columnas de los periódicos norteamericanos de principio de siglo, en cambio, privilegia el modelo de tiras. Éstas se pueden apilar, combinar con crucigramas y otros pasatiempos, o poner al lado de cualquier sección de texto. En ellas hay un convencionalismo compositivo absoluto: la forma de agrupar las viñetas debe estar completamente supeditada a los requisitos editoriales. En los últimos años, el auge de la novela gráfica y la creciente costumbre de editar los comics con el formato de libro ha facilitado la aparición de composiciones más sofisticadas, gracias a que no existe ninguna forma editorial estándar; el libro puede ser apaisado, tener las páginas cuadradas o el tamaño gigante de una página dominical.

Ya examinamos en el capítulo tercero cómo influyen los diferentes formatos y soportes sobre la estructura de la narración y sobre los géneros. En este epígrafe, vamos a tener en cuenta los mismos factores a la hora de explicar cómo se agrupan sobre la página los elementos narrativos. En cuanto a los criterios de clasificación, proponemos seguir el concepto que Thierry Groensteen ha dado en llamar zonificación (*quadrillage*). La zonificación o distribución por zonas es una operación que el artista ha de hacer por necesidad antes de empezar a dibujar la página. Se trata básicamente de “dividir el espacio [de página] disponible en un número de unidades o compartimentos”, operando “como una repartición primaria del material narrativo” (Groensteen, 1999: 171). Al zonificar una página, el dibujante toma dos decisiones. La primera, en qué lugar de la página va a estar colocada cada unidad narrativa o imagen o cada grupo de ellas. La segunda, cómo estarán delimitadas dichas imágenes: por el marco de una viñeta, sin marco alguno, integradas dentro de un paisaje o de un edificio como ocurre en *13 Rue del Percebe*, etc.

Atenderemos, por tanto, a estos dos criterios en nuestra clasificación, el tipo de marco que tienen las imágenes y la forma en que éstas se distribuyen y se agrupan.

## **1. Imágenes en viñetas, agrupación por tiras horizontales en matriz regular.**

Así descrito, este modelo de página podría coincidir con la función *convencional* de Peeters. Para

Peeters las matrices regulares de viñetas conforman la composición más neutra de página, y sin embargo esta afirmación solo es cierta si la aplicamos a la tira narrativa y al cómic de primera mitad de siglo. La composición matricial de página, o *composición reticular*, como la denomina Rubén Varillas (Varillas, 2009: 398) más que constituir una solución gráfica en aras de una neutralidad narrativa, resultaba ser en la mayoría de los casos una imposición editorial.

La editorial estadounidense *Marvel Comics* usó durante una época plantillas de página con las viñetas ya dibujadas para que las rellenasen sus artistas, práctica que curiosamente era también empleada en algunos monasterios para la elaboración de libros miniados. En el códice florentino de las *Cantigas de Nuestra Señora*, un monje se encargaba de dibujar la matriz de viñetas, y otro/s dibujaban las ilustraciones interiores, como prueba la existencia de varias páginas sin “rellenar” (fig. VIII/20) o con el dibujo incompleto. La única utilidad práctica de esta estandarización de página solo podía tener como objeto ahorrar tiempo al dibujante (y costes a la editorial, en el caso de la *Marvel*) y dar una apariencia homogénea al conjunto de las publicaciones. Esta zonificación en serie de la página lo que consigue no es asegurar la autonomía plena de la narración, como sugiere Peeters (Peeters, 1998: 51), sino más bien lo contrario, ya que impone al autor restricciones muy poderosas a la hora de narrar la historia. Rubén Varillas expone el problema de manera muy clara:

el efecto resultante [de esta estructura reticular] es el de rigidez narrativa y cierta monotonía: dado que no todos los acontecimientos que se narran en una historia tienen la misma relevancia en su desarrollo, tampoco todos merecen que se les destine el mismo espacio (Varillas, 2009: 398).

Debido a este inconveniente, hoy en día la matriz regular de viñetas es utilizada en raras ocasiones y cuando un autor se decide a elegir este modelo para componer una página, suele ser precisamente para usar de modo retórico sus propiedades gráficas. Puesto que la matriz regular de viñetas otorga la misma importancia a cada unidad de lectura, suele ser útil para plasmar escenas en las que los personajes se mueven poco y no existe gran cambio entre una imagen y otra. Puesto que ninguna viñeta destaca sobre las otras, cualquier cambio o detalle en su contenido destaca de manera inmediata.

El modelo de matriz regular es el elegido por Robert Crumb a la hora de ilustrar el monólogo tragicómico de Harvey Pekar titulado *La historia de mi nombre*. Crumb simplemente presenta a su amigo Pekar dirigiendo sus palabras al lector sin un fondo o un escenario discernible, en una serie de viñetas exactamente cuadradas a razón de doce por página. Ante una estructura tan repetitiva como ésta (fig. VIII/21) lo primero que llama la atención del lector son los detalles diferenciales; en primer lugar, las viñetas en las que el narrador se queda en silencio, y en segundo lugar, los pequeños gestos de

Harvey Pekar, siempre sutilmente diferentes en cada viñeta. Dado que el cómic no puede reproducir la dimensión sonora ¿qué otros elementos en una narración oral hay más importantes que el silencio y la gestualidad corporal? Usar una matriz regular de viñetas para destacar esos dos únicos elementos reproducibles por el cómic es prueba de la enorme sabiduría narrativa de Robert Crumb.

La matriz regular de viñetas privilegia la repetición de elementos y motivos gráficos, por eso, como dice Varillas, “lo normal es que este tipo de estructuras se empleen para ciertas intenciones expresivas concretas, como la relación de acontecimientos habituales o la búsqueda de efectos cómicos” (Varillas, 2009: 398). Pero no solo llama la atención sobre las repeticiones, la matriz regular impone además un ritmo de lectura muy monótono, debido a lo cual puede ser una estructura ideal para pasajes en los que se intenta expresar la lentitud del paso del tiempo y el aburrimiento cotidiano. Combinar dos o más tipos de matrices regulares puede contribuir además a controlar las zonas de la página en las que el lector fija su atención.

En ese sentido, el autor norteamericano Chris Ware, es un maestro. En la fig. VIII/22, extraída del número 18 de su serie *ACME Novelty Library*, combina de forma matricial, aunque no de manera totalmente regular, viñetas cuadradas de dos tamaños, en una proporción de uno a cuatro. Se trata de una escena cotidiana en la que no ocurren grandes incidentes: una chica con una pierna de madera da de comer a su gato, baja las escaleras, compra fruta en el supermercado, se detiene a mirar la basura tirada en la acera, los pájaros posados en los cables eléctricos, recoge una flor y, por último, regresa a su apartamento. Lo que podría parecer un pasaje totalmente trivial se transforma, gracias a esta hábil composición matricial de página, en un complejo estudio del carácter de un personaje.

La composición regular acentúa la homogeneidad de los datos visuales, y por tanto nuestra mirada busca instintivamente la diferencia, acudiendo a aquellas partes de la página donde se concentran los pequeños detalles: las tres viñetas centrales repletas de todo tipo de fruta y la acumulación de viñetas pequeñas en la mitad inferior de la página. El abigarramiento de estas dos zonas hace que nos fijemos en ellas instantáneamente, con solo echar un primer vistazo a la página, incluso antes de haber empezado a leer las viñetas en secuencia. Esto resulta especialmente apropiado, ya que en estas zonas se plasma de manera clara el conflicto del personaje. En ambas se destaca el tema de la mirada: en la primera vemos las frutas del supermercado desde el propio punto de vista de la protagonista, en la segunda vemos cómo ésta misma contempla abstraída la basura tirada al lado de la acera, unos pájaros posados en los cables eléctricos y una flor. Al observar por primera vez esta página, el lector es probable que se pregunte: ¿por qué tanta acumulación de detalles? ¿Qué tienen de interés? La narración lo aclara: la soledad y la inactividad han convertido a la protagonista en una persona pasiva, en una especie de *voyeur* de lo



cotidiano; los objetos que a otra persona le pasarían quizá desapercibidos, son para ella los únicos estímulos que tiene a lo largo del día. De este modo, Ware consigue algo que Jacques Samson considera uno de los rasgos clave de su estilo: “que el punto de vista de la lectura oscile [...] entre una percepción objetiva de los acontecimientos y la percepción subjetiva, *a través* de la mirada de [la protagonista]” (Samson y Peeters, 2010: 150).

Si Peeters veía una distinción clara entre las estructuras regulares y la página productiva, esta página de Ware es buena prueba de que dicha distinción es, al contrario de lo argumentado por Peeters, más bien difusa. Precisamente debido a los efectos que la matriz regular de esta página causa en la percepción del lector, se establece una conexión productiva entre la mirada de éste y la mirada del protagonista. Basta con echar un rápido vistazo sobre la página para que nuestra atención se concentre en esos pequeños objetos que ella mira, las frutas, los pájaros, la basura, la flor, lo cual nos convierte, en cierto modo, en voyeurs de lo cotidiano, como ella.

## **2. Imágenes en viñetas, agrupación por tiras horizontales o verticales.**

Mucho más habitual que las matrices regulares, es que las viñetas no tengan todas la misma dimensión; al menos, ocurre así en el cómic. Así mismo, lo normal es que el cambio de tamaño y forma de las viñetas no obedezca a proporciones prefijadas como en la fig. VIII/22, sino que el dibujante se tome una total libertad a la hora de decidir las dimensiones de cada viñeta. La composición más habitual en el cómic tiene normalmente la apariencia de un conjunto de tiras horizontales apiladas. El número de viñetas por tira, así como la altura de éstas, es completamente variable, como hemos visto en anteriores ejemplos que Peeters catalogaría de retóricos (fig. VIII/1, fig. VIII/2, fig. VIII/4, fig. VIII/15). Son varias las razones de que este modelo esté tan extendido. En primer lugar, permite adecuar las dimensiones de cada viñeta a la importancia de lo que en ella se narra, variando tamaños para controlar el ritmo narrativo; en segundo lugar, la organización por tiras horizontales facilita la lectura, pues al imitar la escritura por líneas no habrá ningún equívoco en el vector de lectura.

Este modelo de composición por tiras no es tan común, pese a su nombre, en la tira narrativa, la cual suele asumir estructuras más irregulares y decorativas cuando abandona su forma básica reticular.

Incluso cuando en la tira narrativa se agrupan verdaderamente las viñetas por tiras, también suele obedecer a una razón decorativa (fig, VIII/12). En el cómic las razones son, sin embargo, retóricas, por lo que no tenemos mucho más añadir a lo que dijimos en dicho apartado.

Diremos, eso sí, que existe como variante la posibilidad de disponer una sola tira de manera vertical. Rubén Varillas cita varios ejemplos recientes: una página de Javier Olivares de 1994 y otras dos de Jiro Taniguchi (1994) y Osamu Tezuka (1971). Estos dos últimos ejemplos son muy pertinentes, pues la tira vertical se ha puesto de moda recientemente en el cómic de superhéroes norteamericano (*The Ultimates*, de Mark Millar y Bryan Hitch, por citar un título) precisamente por influencia del cómic japonés. Tanto en el cómic de superhéroes como en el japonés, las viñetas verticales suelen ser apaisadas y con frecuencia se usan para conferir espectacularidad al paisaje (en el primer caso) o un tono lírico (en el caso del cómic japonés), probablemente por el parecido que guardan las dimensiones de las viñetas con el formato cinematográfico o con el típico marco alargado de las pinturas paisajistas.

La organización por tiras, sin embargo, no es un modelo de composición de página reciente ni tampoco surge por imitación al cine, sino más bien por necesidad: como ya sabemos, en el siglo XVIII los periódicos y las revistas estaban maquetados por columnas, así que las primeras tiras narrativas que se incluyeron en las páginas de la prensa tenían que seguir una orientación vertical. En la fig. VIII/23 podemos encontrar, precisamente, la primera tira narrativa impresa en un periódico (Carlin, 2005: 12); su argumento nos resultará familiar, ya que se trata de una reimpresión de *A Harlot's Progress*.

### **3. Imágenes en viñetas, agrupación por bloques de tiras horizontales y verticales (*lectura sintagmática*)**

El vector de lectura en el cómic y también en la tira narrativa coincide por lo general con el sentido de la escritura. Si bien esto es lo más común, a veces en la tira narrativa se marcaban las viñetas con números para poder evitar esta norma y saltar de una viñeta a otra. En lo que respecta al cómic, las pueden agruparse de tal modo que se invite al lector a seguir un vector de lectura alternativo.

Si nos fijamos en el orden en que hay que leer las viñetas de la fig. VIII/24 comprobaremos que, en determinados momentos de la lectura, es necesario saltarse el vector de lectura habitual, que en este caso, al tratarse de un *manga*, sería de izquierda a derecha. Empezamos la lectura por la viñeta de la esquina superior derecha, pero la siguiente viñeta no es la que se encuentra inmediatamente a su

izquierda, sino la que se encuentra justo debajo, siguiendo luego el orden marcado en el diagrama de la fig. VIII/25. Esta página extraída de *Hiroshima*, de Kenji Nakazawa, en realidad no presenta ninguna dificultad para el lector acostumbrado a leer *manga*, pues las viñetas siguen un orden lógico. Cuando miramos una página de cómic nunca la percibimos como una amalgama informe de viñetas. Al posar los ojos sobre la página lo que vemos son grupos o bloques de viñetas (en esto precisamente está basado el efecto de la fig. VIII/22).

Nuestra mirada agrupa las viñetas siguiendo criterios gestálticos; es decir, las agrupa siguiendo el *principio de semejanza* (formando bloques con viñetas de dimensiones o imágenes similares, como en la fig. VIII/22), el *principio de proximidad* (un conjunto de viñetas cercanas entre sí pueden ser percibidas como un bloque pese a que sus dimensiones sean diferentes), el *principio de simetría* (las viñetas simétricas son percibidas como una unidad o bloque) o el *principio de continuidad*<sup>71</sup> (cuando las viñetas mantienen una dirección constante son también percibidas como un bloque: este es el principio que rige la percepción del modelo de tiras). En la fig. VIII/23 podemos distinguir varios bloques: las viñetas 1 y 2 forman una tira vertical debido a los principios de semejanza y simetría, y lo mismo podemos decir de las viñetas 4 y 5; la viñeta 3 la percibimos como una cesura, como una pausa narrativa entre los dos bloques anteriores. La mitad inferior de la página forma otra unidad, compuesta a su vez de tres subunidades: la viñeta 6 por un lado, las viñetas 7 y 8 formando una tira horizontal, y por último, la viñeta 9 sola.

Una vez identificados estos bloques, si bien de manera instintiva y más o menos inconsciente, el lector los va leyendo en el orden que ya le es conocido: de izquierda a derecha. Podemos hablar por tanto de una lectura por bloques o una *lectura sintagmática*: deducimos el vector de lectura no por la posición de cada viñeta tomada de forma individual, sino en función de la posición y del aspecto de cada bloque de viñetas. Esto no quiere decir que haya diferentes “tipos de lectura” según cada composición de página. Las páginas de cómic y de tira narrativa se leen siempre de forma sintagmática, lo que ocurre es que cuando tienen una composición matricial percibimos la página como un solo sintagma o bloque de viñetas (en el caso de la fig. VIII/22 se trata más bien de bloques insertos unos dentro de otros), y cuando tienen una composición uniformemente horizontal (fig. VIII/15) o uniformemente vertical (fig. VIII/23) percibimos que cada tira o cada columna es un bloque.

Para el dibujante, organizar de manera apropiada los bloques de viñetas sobre la página no es siempre tan fácil como parece, ya que en ocasiones se pueden solapar varios de los principios de

---

<sup>71</sup> Para una descripción más detallada de las leyes de la Gestalt ver: STERNBERG, Robert (2003) *Cognitive Psychology*, Stamford, Connecticut, Thomson Wadsworth.

agrupación de la Gestalt, de tal manera que el lector no logra percibir la separación entre bloque y bloque de forma tan diáfana como en la fig. VIII/24. Para evitar este problema, algunos de los primeros autores de cómic, como por ejemplo Winsor McCay en las primeras entregas de *Little Nemo* o Charles Forbell en algunas páginas de *Naughty Pete* (fig. VIII/26), marcaban cada viñeta con un número para guiar al lector de viñeta a viñeta. Esto podía deberse a que algunos autores, cuando optaban por una composición de página complicada, en ocasiones se sentían inseguros y temía que el lector se equivocase al seguir las viñetas, cosa que sin duda habría ocurrido en la fig. VIII/27 de no contar con los números. Estos nos identifican claramente cuáles son los bloques de que está compuesta la página: por un lado, una tira horizontal en la parte superior; por otro, tres tiras verticales debajo de la primera. Si Forbell no hubiera incluido los números de viñeta, nos habríamos encontrado con una pequeña dificultad: si bien el principio de continuidad nos invita a agrupar las viñetas 4 a 10 bajo la forma de tres columnas, el principio de semejanza entra en conflicto con éste tentándonos a que consideremos las viñetas 6, 7, 8 y 10 como un solo bloque en forma de “L”, rompiendo por tanto el vector de lectura vertical de la última columna.

Algunos autores componen sus páginas siguiendo esta lógica de bloques verticales y horizontales aun a riesgo de confundir al lector, cosa que en ocasiones consiguen. En algunas de las páginas que dibujó Guido Crepax para las primeras entregas de su serie *Valentina* se mezclan, tal vez sin que Crepax lo advirtiera, dos posibles vectores de lectura: el que coincide con el vector de escritura (de izquierda a derecha) y el vertical (de arriba abajo). Al encontrar una página como la de la fig. VIII/27 nos sentimos indecisos: ¿cuál de estos dos vectores de lectura elegir?

Existen dos bloques verticales bien diferenciados; el segundo de ellos, a su vez, está compuesto por dos columnas separadas por una viñeta apaisada. La lógica visual de esta página nos invita a leerla de forma vertical; primero la columna de la izquierda, siguiendo las viñetas de arriba abajo, y luego la columna de la derecha, siguiendo el orden numérico de la fig. VIII/27. Sin embargo, al leer los diálogos comprobaremos que este orden impuesto por la lógica visual de la página no es el correcto. Los diálogos solo resultan coherentes si seguimos las viñetas de izquierda a derecha: “Dale, sin miedo, que es irrompible... Probemos otra vez la escena de la roca...” / “...a la desnuda piedra... hmmm... fue atada de nuevo esta mañana... y acudía para engullirla ese desmesurado monstruo... en resumen: ¿has entendido? Bien, quédate aquí, quietita como Angélica. ¡Eh, luz verde! ¡Hagámoslo ahora con sonido!” / WROOOAW / “¡No tan fuerte!” / SKRAHAAKRK... / “¡Mirad allí! ¡La roca se está partiendo en dos!” / ¿? / “¡Socorro, Arno, socorro! ¡Desatadme!” / “¡Deprisa! ¡Deprisa!”.

Es la continuidad de los diálogos y ciertas clausuras causales (la relación entre el rugido del

monstruo y el director de la película que pide menos volumen, o la relación entre el ruido de la piedra rompiéndose y el comentario “la roca se está partiendo en dos”) lo que nos permite reconstruir el orden correcto de las viñetas. A pesar de todo, éste no dejará de resultarle artificioso al lector. Cuando llegamos a la viñeta en que ruge el monstruo sentimos el impulso de seguir leyendo hacia abajo (debido al principio de continuidad visual) en lugar de saltar a la viñeta en la que el director da la orden al equipo de sonido, ya que la viñeta de origen y la de destino ni siquiera están alineadas; lo mismo que ocurre con el siguiente par de viñetas. La lógica gestáltica de la página está en abierta contradicción con la lógica de los diálogos, y debido a eso el lector duda en muchos puntos qué vector de lectura seguir.

¿Era ésta la intención de Crepax?, deberíamos preguntarnos. ¿Se trata de un caos narrativo deliberado? Nada en el argumento del relato (una simple historia de aventuras) parece indicarlo. Más adelante en su carrera, su interés por los sueños y por los mecanismos surrealistas del deseo, le ayudarían a Crepax a concebir historias más apropiadas para sus aparentemente confusas concepciones de página. Una composición vertical de página mal medida, como ésta que acabamos de analizar, puede resultar en exceso decorativista si no está justificada narrativamente, e incluso gratuita si, como aquí, entorpece la lectura.

#### **4. Imágenes en viñetas, agrupación irregular.**

Usamos aquí el término “irregular” dándole el mismo sentido que Rubén Varillas cuando habla del *modelo de viñetas irregulares*, tratándose pues, de una estructura de página que “supone la ruptura de la fila [y la columna] como criterio de organización: deja de importar la división en líneas uniformes; una viñeta puede desbordar los límites de su fila e invadir los límites de la inferior o la superior” (Varillas, 2009: 403). A estas características podemos añadir: el inserto de viñetas dentro de otras, formas de viñetas que no responden al modelo rectangular o cuadrado, y en general, páginas de aspecto fragmentario.

Como bien afirma Varillas, esta forma de composición se popularizó en el cómic norteamericano (y luego en el británico) a partir de los años 40 gracias a Jack Kirby, quien lo introducía frecuentemente en escenas de pelea en busca de un mayor dinamismo (Varillas, 2009: 403). Durante los años 70 y 80 este modelo se extendió mucho, probablemente por imitación, en el cómic estadounidense y europeo, dejando de responder a la intención retórica original de Kirby y dando lugar en frecuentes ocasiones a inadecuaciones entre la lógica gestáltica de la página y el vector de lectura marcado por los diálogos.

En la fig. VIII/29 podemos ver un resultado típico de este esquema compositivo y de las desventajas que puede acarrear a la hora de seguir las viñetas. Las tres primeras no presentan dificultad alguna ya que siguen un esquema de tira horizontal a pesar de que la última sobrepasa por abajo el ancho de la fila. Sin embargo, a partir de este punto el lector se encuentra en una encrucijada similar a la de la anterior página de Crepax: ¿habremos de leer el bloque de viñetas que se encuentra debajo de ésta, o saltar a la viñeta que se encuentra en el extremo izquierdo de la página? La opción correcta parece ser esta última, ya que aunque ciertamente sentimos cierto impulso a seguir leyendo hacia abajo debido a la forma de las viñetas, lo lógico parece que el asaltante se deshaga del arma del francotirador antes de intentar arrojarlo a él al vacío.

Paradójicamente, un modelo de página como éste, ideado en su origen para flexibilizar el ritmo de las escenas violentas (típicas en un cómic de aventuras, de ciencia-ficción o de superhéroes), si no responde de manera clara a los principios gestálticos de agrupación, lo que produce es una súbita síncope en la lectura, que solo se resuelve cuando el lector descubre cuál es el orden correcto examinando el contenido gráfico y verbal de las viñetas adyacentes. Esta alteración del ritmo de lectura es incómoda y es, en ocasiones, característica de autores principiantes que todavía no han dominado los principios gestálticos de percepción lectora (el ejemplo anterior es, precisamente, una de las primeras obras de Alan Moore y Jim Baikie) o de autores más preocupados por la estética global de la página antes que por el ritmo narrativo en sí. En este último caso, algunos de estos autores, conscientes de las dificultades que plantean sus páginas, intentan ayudar al lector con flechas o números para guiarles a lo largo del vector correcto. Este tipo de flechas son muy comunes, por ejemplo, en la obra de Francisco Ibáñez (*Mortadelo y Filemón*, *Pepe Gotera y Otilio*, por citar algunos títulos) y cuyo uso parodia Art Spiegelman en la fig. VIII/5. En ella, el orden de lectura de las viñetas no presenta ninguna dificultad ya que sigue un modelo muy claro de agrupación por bloques de filas y columnas. La broma de Spiegelman consiste en confundir al lector no con la composición, sino con estas flechas que tradicionalmente se usan como ayuda, proponiendo así múltiples vectores de lectura que nos hacen regresar a las mismas imágenes una y otra vez: al fin y al cabo, el relato que propone esta página no tiene fin, pues sus ebrios protagonistas también entran una y otra vez en el mismo bar.

Puesto que lo más probable es que una composición demasiado irregular desestabilice la lectura, más de un autor consciente de ello ha utilizado este modelo con el fin preciso de desorganizar el material narrativo o de crear una composición en la que la simultaneidad de las imágenes tenga mayor relevancia que la secuencialidad (fig. VIII/30). Si el dibujante Jim Baikie daba un uso decorativo en *Skizz* (fig. VIII/29) a la distribución irregular de viñetas, el *mangaka* Suehiro Maruo recurre a este modelo de composición con fines que oscilan entre lo retórico y lo productivo, pues lo reserva

únicamente para escenas especialmente truculentas con el fin de incomodar al lector.

En el ejemplo de la fig. VIII/30, Maruo coloca las viñetas sin alinearlas pero respetando el *raccord* espacial, de forma que la imagen queda rota en muchas piezas, como si el aspecto fragmentario de la página reflejara en cierto modo el estado psíquico de la niña retratada en ella, presa de una manía obsesiva con los insectos. Es interesante subrayar que el material narrativo contenido en esta página es más bien escaso, por no decir nulo: una prueba más de la pericia de Maruo. Sabedor de que las composiciones irregulares causa un desorden irremediable en las piezas de la narración, reserva este modelo de página para pasajes eminentemente descriptivos en los que el orden de lectura de las viñetas es irrelevante ya que los marcos sirven tan solo para seccionar una imagen de fondo o para destacar ciertos detalles como, en este caso, las mariposas y el escarabajo.

## **5. Imágenes en viñetas, agrupación diagramática.**

El modelo de organización diagramático es una propuesta insólita en el ámbito del cómic por su rareza, y sin embargo extraordinariamente productiva a juzgar por los resultados obtenidos por Chris Ware, el mayor exponente de este tipo de composición de página. El modelo diagramático puede asumir aspectos de lo más diverso, pero el más básico consistiría en un conjunto de viñetas dispuestas de manera totalmente irregular, con formas no necesariamente cuadradas o rectangulares, y unidas por un vector de lectura *explícito*, es decir, por una flecha que va guiando al lector de una viñeta a otra. Lo que caracteriza al modelo diagramático es que el vector está dibujado sobre la página durante todo el recorrido y no solo como flechas ocasionales para guiar al lector en las encrucijadas. Esto permite al dibujante controlar de manera absoluta la mirada del lector, haciéndola subir, bajar, cambiar de sentido, volver sobre sus propios pasos, en suma, obligándola a recorrer la página por el camino más sinuoso, pero al mismo tiempo ofreciéndole al lector la seguridad de que no se va a perder en ningún momento pues lo único que ha de hacer es seguir la flecha.

El modelo diagramático pone en juego dos elementos contradictorios: por un lado, una organización tortuosa, y por el otro, una lógica diáfana de lectura. El precedente más claro de este modelo se encuentra no en las narraciones pictográficas, sino en los manuales técnicos de instrucciones. Bien pensado, el objetivo de las narraciones diagramáticas de Ware es similar al objetivo de los diagramas de manual técnico. En ambos casos se trata de ofrecer al lector una imagen global de un proceso o una historia muy compleja, especificando de manera clara el modo en que están

interconectadas todas las fases de dicho proceso o todas las acciones y eventos que componen dicha narración.

En la fig. VIII/31 tenemos un diagrama de Chris Ware, a decir verdad, no demasiado complejo en comparación a lo que tiene acostumbrado a sus lectores. El pasaje en cuestión queda entre medias de lo narrativo y lo descriptivo, pues su objeto es guiarnos a través del Instituto de Enseñanza Secundaria en el que se desarrolla la acción de *Rusty Brown*<sup>72</sup>. El vector de lectura explícito de este diagrama funciona en cierto modo como una cámara de cine que recorre en un *travelling* continuo todo el escenario para fijar el espacio en el que, más tarde, tendrá lugar el drama. Empezamos en el patio del Instituto, subimos por la escalera al despacho de un profesor, recorremos los pasillos, para bajar por último a través de una ventana. Diversas acciones y personajes van encadenándose mientras pasamos por estos lugares. En el patio, yace Rusty Brown, uno de los protagonistas de la obra, al que varios de sus compañeros acaban de dar una paliza (Rusty siempre lleva consigo una muñeca de Supergirl, motivo por el cual sufre todo tipo de vejaciones); unos momentos después, la profesora de los niños toca la campana para señalar el final del recreo; en el despacho del profesor se introduce de nuevo otro de los leit-motivs de la obra: la obsesión que el Sr. Brown, profesor y padre de Rusty, siente por sus jóvenes alumnas, especialmente por una de ellas (a la que mira a través de la ventana).

En una sola página y con una extrema economía de recursos, Ware nos ha mostrado el escenario de su obra, situado a sus tres protagonistas y expuesto los conflictos dramáticos de cada uno. Y a pesar de la claridad con que lo hace, no esconde al lector lo tortuoso que es el camino que lleva de un personaje a otro y de un conflicto a otro. El vector de lectura, impreso sobre la página, se convierte en una metáfora de la estructura de la obra, la cual salta constantemente desde el punto de vista de Rusty al de la alumna, pasando de cuando en cuando por el del Sr. Brown: un juego de personajes que se buscan constantemente sin encontrarse. A su vez, el vector de lectura es también metáfora de las neurosis obsesivas que sufren todos los personajes creados por Ware: así como el lector persigue de aquí a allá, revolviéndose sobre sí mismo, las palabras del narrador, también el Sr. Brown, fruto de su obsesión pedófila, persigue día tras día los mismos pensamientos por el torturado laberinto de su mente.

Además de los diagramas de los manuales técnicos, otro vago precedente de la narración diagramática son los dibujos de máquinas imposibles que realizaba el caricaturista Rube Goldberg. Al contrario que los diagramas de manual, las “máquinas de Goldberg” sí tienen, pese a su apariencia, algo de narrativo, pues ponen en juego complejísimas cadenas de acciones y reacciones que, como si se

---

<sup>72</sup> Este es el título de la segunda novela gráfica de Chris Ware. Todavía inconclusa, su publicación sigue su curso bajo el título genérico de *ACME Novelty Library*, serie a la que Ware incorpora todas sus obras, breves y extensas, para luego recopilar estas últimas en forma de novela gráfica (*Jimmy Corrigan*).



tratara de diferentes eventos en una narración, que desembocan en un resultado final muy concreto. Al lector hispanohablante le resultará conocida la obra de Goldberg por los *Inventos del TBO*, versión española de sus máquinas, o mejor dicho, plagio poco disimulado de ellas.

El sistema de lectura de las máquinas de Goldberg es similar al de los diagramas de Ware, con la salvedad de que los diferentes elementos narrativos están identificados con una letra, como en las narraciones pictográficas renacentistas. En la máquina de la fig. VIII/32, un hombre ha diseñado una máquina para dispensar pasta de dientes en el cepillo. Para accionarla ha de tirar de una llave (A) y el complejo mecanismo de la máquina ejecuta la siguiente secuencia de acciones: al levantar la llave, asciende una cadena que deja caer una bola de lo alto de una peana (D), ésta desciende por una rampa (E) hasta caer sobre una palanca (F), que acciona una trampa para ratones (G), la cual hace saltar una nueva bola (H), que al golpear un móvil compuesto por varias bolas colgantes (I), hace caer a su vez una ficha de dominó (J), la cual arrastra tras de sí a sus compañeras, accionando un hilo (K), que tira de un interruptor (L), que acciona una palanca (M), que libera a un pájaro (N), el cual suelta un cordel (O), dejando caer una piedra (P) sobre el tubo de pasta, dispensando de este modo la pasta de dientes sobre el cepillo.

La filiación de los diagramas de Ware con las máquinas de Goldberg no está basada únicamente en un parecido formal evidente o en un vector de lectura tortuoso, sino también en el hecho de que, al tener que seguir tantas vueltas y revueltas para llegar a una conclusión tan sencilla como presentar a tres personajes o poner pasta de dientes en un cepillo, la narración acaba adoptando un acentuado tono de neurosis. ¿Por qué fabricar una máquina tan compleja para hacer algo tan sencillo? ¿Por qué emplear una página entera para hablar de los problemas de tres personajes, cuando se podría haber solucionado con tan solo tres viñetas? No se trata de un mero capricho, por supuesto. Estamos, de nuevo, ante ejemplos de páginas productivas en los que el modo de contar la historia *es* la historia misma. Si el dibujo de Goldberg nos hace reír es, precisamente, por lo absurdo de su complejidad; si la página de Ware, leída dentro de su contexto, nos hiela la sangre es también porque, de algún modo, el diagrama narrativo se convierte en mapa de las obsesiones y de la neurosis humana. Incluso cuando en otros lugares de su obra, Ware da un sentido más espacial al vector de lectura diagramático, éste no deja de reflejar de modo metafórico un proceso mental obsesivo.

La fig. VIII/33 tiene en común con la fig. VIII/32 la carencia de viñetas, tan solo un mismo personaje (en este caso, una abeja) repetido por toda la página; del mismo modo, el vector de lectura representa un recorrido a lo largo de un espacio no fragmentado, pues no es solo una guía de lectura, sino también un trazo literal de la ruta que ha seguido la abeja. Y a pesar de esta concepción

eminentemente espacial del vector de lectura, éste sigue representando al mismo tiempo un recorrido mental: la abeja Branford va de una flor en otra succionando el polen, absolutamente feliz, hasta que, en un determinado punto de su recorrido, se da cuenta del agobio que le produce tal sobrecarga de felicidad y cae al suelo irremediabilmente deprimida.

## **6. Imágenes en viñetas y sin viñetas, agrupación por tiras, irregular o diagramática.**

Una variante de las tres anteriores composiciones de página consiste en mezclar áreas de la página zonificadas con viñetas y otras sin viñetas. Como veremos más adelante, la zonificación sin viñetas conlleva ciertas dificultades a la hora de marcar el vector de lectura ya que no hay elementos rectilíneos para indicar en qué dirección han de leerse las unidades narrativas; sin embargo, cuando las imágenes sin marco se mezclan de manera más o menos alineada con imágenes en viñetas, el vector a seguir resulta tan evidente como en una página compuesta en base a tiras regulares.

La página de *Krazy Kat* que utilizamos como ejemplo de página decorativa (fig. VIII/13) no presenta ninguna dificultad de lectura a pesar de la alternancia entre viñetas e imágenes sin marco. Ni siquiera la viñeta redonda del centro de la página altera la composición regular la página. La mezcla de imágenes con marco e imágenes sin marco obedece, como argumentábamos antes, al deseo de dar una apariencia excéntrica a la página y, también, podríamos añadir aquí, dar un cierto ritmo visual a la sucesión de imágenes, el cual no obstante, no se traduce en un ritmo narrativo, pues debido a su valor puramente decorativo, solo afecta al aspecto de la página y no a nuestra percepción de la velocidad de los acontecimientos que se suceden en ella.

Si bien la ausencia de marcos en una estructura regular como ésta no produce demasiado efecto en la narración, cuando una o más imágenes sin marco se combinan con una agrupación irregular de viñetas nos encontraremos ante una situación bien diferente. A la hora de mezclar, de manera más o menos libre, imágenes sin marco e imágenes con marco, la configuración más habitual consiste en disponer una imagen sin marco que funcione como fondo de página con varias viñetas superpuestas encima de ella. A estas viñetas superpuestas, Thierry Groensteen les da el nombre de incrustaciones (*incrustations*). Por lo general, la imagen de fondo suele ser un paisaje y tiene como función a priori

la de establecer el decorado en el que la acción tendrá lugar, o la de crear un distanciamiento a posteriori [después de que hayamos leído la acción] con el objeto de abstraernos de la acción,

abandonar a los protagonistas o concluir una secuencia” (Groensteen, 1999: 100).

Groensteen pone como ejemplo la fig. VIII/34, una página del álbum de Cosey, *Le Voyage en Italie*. Esta página no cumple solo una, sino las dos funciones mencionadas por Groensteen. Puesto que el único marco que tiene la imagen de fondo son los límites de la página, ésta funciona como una pintura atrayendo inmediatamente la mirada del lector y sirviendo de introducción para las dos secuencias que contiene. En esta primera mirada, el fondo servirá para establecer el espacio en el que transcurre la acción y destacar la enorme altura del precipicio que los protagonistas tienen a sus pies. Las secuencias incrustadas responden para Groensteen al principio *pars-pro-toto*: son detalles del conjunto que el autor desea destacar; ahora bien, no se trata tan solo de fragmentos espaciales del escenario, sino de acciones que tienen lugar en distintos momentos del tiempo. El fondo, en este ejemplo, también cumple la función de crear un efecto de distanciamiento una vez leída la página. Cuando el lector ha terminado de leer las viñetas incrustadas, regresa con su mirada a la ineludible imagen del fondo cerrando la secuencia con el mismo plano general del paisaje que la ha abierto.

La combinación de una imagen de fondo, especialmente si se trata de una imagen paisajística, y una o más secuencias incrustadas, sirve con frecuencia, según Groensteen, para “establecer una relación de simultaneidad” (Groensteen, 1999: 104). Éste es ciertamente el caso de la fig. VIII/35, pues la imagen de fondo es un paisaje estático. La secuencia incrustada en esta imagen (dos personajes entrenándose para pelear) transcurre en el interior del monasterio, tal y como la composición de la página y los fondos de estas viñetas sugieren. Podríamos decir que, efectivamente, entre el paisaje de fondo y la secuencia interior existe simultaneidad temporal, como si el contenido de la página se enunciara de la siguiente manera: “nuestros héroes se entrenan peleando en el monasterio budista *mientras*, afuera, la noche transcurre apacible”.

La superposición, en efecto, invita al lector a establecer una relación de simultaneidad entre la secuencia en primer plano y el fondo en segundo plano; y sin embargo, esta relación se queda con frecuencia en una mera invitación que no se verifica a nivel diegético. Esto es precisamente lo que ocurre en la página de Cosey (fig. VIII/34). Su composición nos obliga a leer las secuencias incrustadas *al mismo tiempo* que contemplamos la imagen de fondo, de ahí que podamos llegar a pensar que lo que vemos en el fondo y en la secuencia ocurre de manera simultánea. Sin embargo, una lectura detenida nos demostrará que no es así: en una viñeta vemos como la niña está pasando por delante de la roca, mientras que en el fondo ambos han pasado la roca de largo.

Groensteen admite otras posibilidades semánticas para este tipo de composiciones aparte de la modalidad *pars-pro-toto*. Las incrustaciones, afirma, no tienen por qué responder al principio

metonímico; también pueden ser no diegéticas, como por ejemplo una imagen simbólica, o totalmente subjetivas: un recuerdo, una premonición, un sueño, etc. (Groensteen, 1999: 105). En casos como éstos, la relación entre el fondo y las secuencias incrustadas no responderá a una clausura metonímica, sino a una clausura metafórica.

Servirá de ejemplo para ilustrar este punto otra página de *The Invisibles*, de Grant Morrison (fig. VIII/36). *The Invisibles* es una larga serie publicada por D.C. Comics, una de las dos grandes editoras de cómic de superhéroes, cuyo argumento es bastante insólito si lo comparamos con las aventuras de personajes clásicos como Superman, Batman o Linterna Verde. Los protagonistas de *The Invisibles* son un grupo de héroes místicos sin superpoderes cuya meta última, por resumirla de alguna manera, es la búsqueda de la verdad esencial del universo, para lo cual se embarcan en peripecias tales como un viaje en el tiempo para encontrarse con el Marqués de Sade, o un viaje al interior del cuadro de Poussin *Los pastores de Arcadia*. Esta verdad esencial que persiguen los *Invisibles* se presenta con frecuencia bajo la forma simbólica de un círculo rojo inserto dentro de otro, a modo de núcleo o de cigoto envuelto en una placenta, en evidente referencia al “niño de las estrellas” ideado por Kubrick en *2001: Odisea en el Espacio*. Dicho círculo recibe el nombre de Barbelith y su naturaleza es confusa: en ciertos momentos del relato se sugiere que puede tratarse de un satélite que orbita la cara oculta de la luna y en él se encuentran realmente las respuestas que buscan los Invisibles, o bien su naturaleza puede ser meramente simbólica y no existir como objeto diegético.

Barbelith aparece en la fig. VIII/36 como fondo sobre el que se superpone una secuencia “muda” y una viñeta que forma secuencia con la imagen de la parte superior de la página. En ésta vemos cómo muere Edith, miembro de los Invisibles, momento en el cual aparece Barbelith: el estado ontológico de esta imagen es, insistimos de nuevo, confuso: puede tratarse de una imagen subjetiva que Edith imagina en el momento de su muerte, o puede ser un objeto real oculto tras la luna. Tanto en el primer caso (imagen extra-diegética) como en el segundo (imagen diegética), al superponer sobre Barbelith un episodio de la juventud de Edith, se establece entre la imagen de fondo y estas viñetas una relación simbólica, invitando a interpretar el montaje de ambas como una secuencia metafórica.

Pese a que la composición es similar a la de la fig. VIII/36, la imagen de fondo y las viñetas incrustadas no se articulan entre sí por mediación de la locución temporal “mientras tanto”. Ambas están superpuestas no porque la segunda represente una parte de la primera, sino para sugerir una relación comparativa entre ambas. Si Barbelith, al igual que el niño de las estrellas de Kubrick, simboliza el Todo o la respuesta última, lo mismo podremos decir del último recuerdo de Edith: ¿no estará dando a entender esta superposición que lo absoluto se encuentra precisamente en las cosas

pequeñas, que el recuerdo de un pequeño momento de felicidad es la única respuesta que necesitamos a todas nuestras preguntas? La disposición irregular de estas tres viñetas ayuda, asimismo, a percibir la superposición del recuerdo sobre Barbelith como un símil: para leer esta secuencia de tres viñetas nuestros ojos deben seguir el trazo del círculo, haciendo coincidir de manera productiva el vector de lectura con el vector de movimiento de Edith girando en el torno. La circularidad de una vida que llega a su fin para volver al mismo punto donde comenzó es otra idea que forma parte de este símil y de esta hábil composición de página.

Existe, por último, la posibilidad es combinar un fondo sin viñeta con un diagrama de viñetas. El funcionamiento es similar al que describíamos al analizar los diagramas, con la ventaja de que, aquí, es posible asociar algunos puntos del diagrama con ciertas zonas del escenario de fondo. Chris Ware muestra una especial predilección por este tipo de combinaciones, pues le permiten acceder a una suerte de concepción geográfica de la memoria. La memoria humana está con mucha frecuencia ligada a lugares geográficos como, por ejemplo, una calle, una habitación, un edificio antiguo (fig. VIII/37), lugares que al ser transitados o visitados de nuevo disparan en nuestra mente recuerdos de lo que vivimos allí en el pasado, o incluso también pueden disparar nuestra fantasía haciéndonos imaginar el pasado de otras personas que vivieron en dichos lugares.

Esto último es lo que ocurre en la fig. VIII/37, otro fragmento de aquella historia de Ware protagonizada por la solitaria muchacha de la pierna de madera (fig. VIII/22). Vemos aquí una pequeña historia imaginada por ella: la historia del anterior inquilino del piso que ahora ocupa. No nos interesa demasiado si esta historia es una invención suya o si por el contrario está basada en lo que le han contado sobre él; lo único que nos importa es la forma que tiene Ware de ligar la imaginación y la memoria humana a un espacio concreto mediante una estructura diagramática superpuesta a un fondo. En la ventana de la esquina superior derecha del edificio duerme el anterior inquilino, en la ventana de la esquina inferior izquierda una mujer a la que este primero ama. Cuando niño, el anterior inquilino es amonestado frecuentemente por su padre, ya que le cuesta levantarse para ir al colegio (diagrama de dos viñetas en la esquina superior derecha de la página), y en estos momentos de pereza es cuando deja volar su imaginación (diagrama que da comienzo en la esquina superior izquierda de la página); su sueño es convertirse en piloto, dar la vuelta al mundo e impresionar de este modo a su vecina y poder llevarla al altar.

La relación entre fondo y diagrama es nuevamente (volvemos, una vez más, a nuestro primer ejemplo de *The Invisibles*) de simultaneidad temporal. Las secuencias representadas en los diagramas son partes de un todo: algunas de las muchas pequeñas historias que pueden ocurrir en un edificio de

apartamentos a lo largo de toda su existencia. Si el fondo funciona como un mapa (¿qué es un mapa sino un diagrama espacial?), el diagrama de viñetas funciona como un corte temporal de dicho mapa, sumándole a la página una dimensión adicional, casi a modo de holograma, a diferencia de que en este caso la tercera dimensión no representa la profundidad espacial como en una imagen holográfica, sino el tiempo. Siguiendo la lógica de esta página hasta sus últimas consecuencias, Ware, un autor bastante dado a incluir páginas recortables en sus cómics, podría haber pegado en cada ventana una tira doblada como un fuelle que, al desplegarse, mostrase en secuencia los acontecimientos ocurridos en cada habitación del edificio desde su construcción hasta su derribo.

Como vemos, al superponer estructuras diagramáticas a un fondo (ya sea urbano o paisajístico), resulta muy tentador situar varios puntos de anclaje a diferentes secuencias (en la fig. VIII/37 tenemos la historia del muchacho anclada a la ventana del último piso, y la escena de la chica que escucha el carro del lechero anclada a la ventana del primer piso) o anclar a un mismo punto más de un diagrama (en la ventana del último piso tenemos la conversación “real” con el padre y la historia imaginada). Más adelante ahondaremos en estructuras como ésta a las que daremos la denominación de *plurivectoriales* y que, sin duda, pueden asumir formas mucho más complejas que ésta.

## **7. Imágenes sin viñetas, agrupación por tiras y agrupación irregular.**

A la hora de zonificar la página y dividir el espacio disponible en unidades narrativas, no existe en principio la necesidad de dibujar viñetas para guiar al lector de imagen a imagen siempre y cuando dichas imágenes estén lo suficientemente separadas e individualizadas. Una página como la de la fig. VIII/38 es tan legible como cualquier página con viñetas; de hecho, sus imágenes están agrupadas de forma convencional, por tiras, con la única salvedad de que no tienen marcos.

Sergio García Sánchez, autor de *Sinfonía Gráfica*, un original estudio sobre tipos inusuales de composición, denomina a estas páginas sin viñetas “cómic escrito” (García Sánchez, 2000: 44-55) por el parecido visual que tienen páginas como la de la fig. VIII/38, la cual pone él mismo como ejemplo, y la escritura pictográfica tal y como la encontramos en los códices mayas o en los jeroglíficos egipcios (García Sánchez, 2000: 44). A pesar del indudable parecido visual, el término “cómic escrito” puede inducir a confusión ya que en la escritura pictográfica cada imagen representa un concepto fijo, siendo arbitraria la asociación entre pictograma y concepto, mientras que las imágenes de la fig. VIII/38 son

icónicas en el sentido que da Pierce a este término: si sabemos, gracias a las dos primeras imágenes, que el pequeño monstruo que protagoniza esta secuencia se está levantando es porque el dibujo tiene un parecido físico con el acto de levantarse, no porque sea un signo convencional para designar el concepto de levantarse. Ware podría haber dibujado a este monstruo con cuerpo de patata incorporándose sobre la cama desde cualquier otro ángulo y seguiría significando lo mismo.

Pese al parecido visual, nada tiene que ver el modelo de composición sin viñetas con la escritura pictográfica. Nos puede llevar a asociar una cosa con la otra el hecho de que algunos de los autores que usan este tipo de composición, como ocurre con Ware, tienen un estilo gráfico muy esquemático, lo cual no impide que autores de trazo más realista muestren cierta predilección por la estructura de tiras sin viñetas. La historieta de Will Eisner “La llamada obscena” (fig. VIII/39), incluida como complemento en la novela gráfica *Crepúsculo en Sunshine City*, hace gala de una composición muy similar a la del ejemplo de Ware. Sin embargo, el estilo de Eisner no puede ser más diferente al suyo: la mujer que recibe “la llamada obscena” jamás repite el mismo gesto, por su rostro pasa el estupor, la sorpresa, la indignación, el enfado, la inquietud, la satisfacción y la alegría. Para expresar todas estas emociones, Eisner pone en juego no solo los ojos y la boca, como Ware, sino las manos, la postura del tronco, el ceño e incluso la posición de los pies. Su estilo es eminentemente “realista”, o por usar otro término libre de connotaciones de género, es eminentemente mimético, pues está basado en una fiel observación de la realidad y de la expresividad humana. Hasta los objetos del escenario, pese a su sencillez, resultan más “reales” que los de Ware.

La composición de página sin viñetas, por tanto, no da lugar a un estilo más “esencialista” o más “abstracto”, pero sí tiene el efecto de focalizar la atención del lector sobre los gestos, el cuerpo humano y los escasos objetos que componen el escenario. El objetivo de la composición sin viñetas es subsumir las imágenes en el fondo blanco de la página; al hacer esto, el autor no se puede permitir dibujar los escenarios de un modo muy detallado porque, de lo contrario, y al no haber viñetas, las paredes de la casa en la fig. VIII/39 se mezclarían de una imagen a otra. Por ese motivo, en una composición sin viñetas, los decorados tienden al reduccionismo y a prescindir de todos los elementos que no sean esenciales, y lo mismo podemos decir de todas las figuras que en una página con viñetas pudieran aparecer en un segundo plano. Debido a este típico minimalismo al que se ve sometido el dibujo en las páginas sin viñetas, Ware y Eisner concentran en un limitado número de elementos (cara, cuerpo y objetos) toda la expresividad de sus narraciones. Nótese, por ejemplo, cómo gracias a la economía de trazo que impone la página sin viñetas, Ware y Eisner incluyen en sus imágenes tan solo los objetos que sirven para definir la monótona vida de sus personajes: una cama, una mesa y coche, en el caso del monstruito de Ware; o en el de la amarga, aunque afectuosa, fantasía de la protagonista de Eisner: el

teléfono, el espejo y la radio.

Al margen de esta focalización en detalles concretos, la composición de página sin viñetas puede ser usada para hacer que las transiciones entre imagen e imagen sean más fluidas que en una página con viñetas. Esto no podemos apreciarlo en los dos ejemplos anteriores porque, como vemos, las imágenes no se mezclan unas con las otras, se circunscriben a unos límites invisibles, similares a los que impondría una viñeta. Sin embargo, en otra historia corta de Eisner, incluida también en *Crepúsculo en Sunshine City* (fig. VIII/40), podemos encontrar una secuencia sin viñetas en la que algunas de sus imágenes parecen querer invadir las zonas aledañas, dando una expresividad al movimiento del corredor superior a la que tendría en una secuencia con viñetas.

Empeñado en llegar a la meta, el protagonista de esta historia trata de seguir adelante a toda costa; casi ciego le pregunta a su novia dónde está la meta, pero sus fuerzas han llegado al límite. En la tercera hilera de imágenes, el corredor intenta erguirse todo lo posible para tenerse en pie: la medida de su esfuerzo nos la transmite el hecho de que su cabeza haya invadido la imagen superior; lo mismo ocurre en la siguiente imagen, donde finalmente sus piernas ceden no sin que el corredor, en un último esfuerzo, estire los brazos hacia arriba como queriendo alcanzar la imagen que hay sobre él. El corredor, finalmente, se desploma; la fuerte sensación de movimiento que Eisner ha conseguido se debe, en buena medida, al ligero solapamiento de la imagen en la que está cayendo con la imagen en la que se agarra a los hombros de su novia, como si la una se derrumbara sobre la otra.

La posibilidad de solapar imágenes en una página sin viñetas puede ser aprovechada para dar mayor vivacidad al movimiento de los personajes, o para “mover” la mirada del lector por la página imponiéndole vectores de lectura poco usuales. En otra página de *Crepúsculo en Sunshine City* (fig. VIII/41), en la que se representa un paseo durante una ventisca de nieve, Will Eisner prescinde por completo de las alineaciones rectilíneas de las imágenes y es el trazo continuo que une una imagen con la siguiente lo que nos lleva en zig-zag de un lado a otro de la página. El principio que hay detrás de esta composición de página no es muy diferente al de la página de viñetas agrupadas irregularmente o al de la página diagramática, con la salvedad de que en el caso que nos ocupa, el vector de lectura no está marcado por elementos extra-diegéticos como las viñetas o las flechas de un diagrama, sino por un trazo diegético: el viento que arrastra consigo a la nieve y, con ella, a nuestra mirada.



## 8. Imágenes con marcos diegéticos: la *página-viñeta* de concepción arquitectónica.

Un paso más hacia la participación de lo diegético en la secuenciación de las imágenes lo constituye este curioso modelo de página: en ocasiones, las estructuras arquitectónicas dibujadas en la página pueden servir para enmarcar las diferentes áreas de lectura; un arco, una ventana o una habitación son elementos arquitectónicos que pueden asumir la función de una viñeta, sin que por ello dejen de tener una existencia sólida para los personajes que se cobijan bajo su marco.

Este modelo de página es muy familiar para el lector español gracias a *13 Rue del Percebe*, de Francisco Ibáñez, donde el corte transversal de un edificio asume la forma de una alargada retícula de viñetas cuadrículadas, con la excepción del ático (una buhardilla triangular) y la portería, un rectángulo (fig. VIII/42). Quizá la mayor peculiaridad de esta composición reside en que, pese a su parecido con una página ordinaria de viñetas, el edificio de *13 Rue del Percebe* no admite una lectura secuencial: cada una de las habitaciones-viñetas constituye un *gag* diferente, el cual tiene lugar de forma simultánea a lo que acontece en el resto de habitaciones. Éstas, por lo demás, poseen en común, al margen de la unidad espacial, un tema genérico o una premisa en torno a la cual giran los chistes contenidos en ellas. En la fig. VIII/42 dicha premisa es la compra de un pavo; y sin embargo, más que conectar entre sí escenas no relacionadas, la función de esta premisa obedece a criterios de oportunidad editorial: la cercanía de las fechas navideñas obligaba a Ibáñez a adecuar el contenido de sus chistes a las expectativas del lector.

Por otro lado, el modelo caracterizado por *13 Rue del Percebe* dista de ser original de Ibáñez. Según Carlos de Gregorio, es muy posible que el dibujante barcelonés se inspirase en una ilustración de Joaquín Xaudaró de principios del siglo XX (fig. VIII/43), o en una célebre página de *The Spirit* publicada el 19 de enero de 1947 (fig. VIII/44) (De Gregorio, 2010). Puesto que el corte transversal de un edificio supone la integración de la estructura de viñetas en un espacio más o menos real (por esquemático que sea) tendemos a percibir la matriz de viñetas al mismo tiempo como fragmentos espaciales y como fragmentos temporales. Así pues, en este modelo de página existe una tensión entre lo simultáneo y lo secuencial, entre la concepción pictórica de la página y la concepción temporal.

En el caso de Ibáñez, esta tensión se suaviza optando por la primera de estas dos concepciones, lo cual no es óbice para que otros autores se inclinen más hacia lo secuencial. Esto es precisamente lo que hace Will Eisner en su curioso antecedente a *13, Rue del Percebe* (fig. VIII/44). En apariencia, su estructura de página es similar a la de Ibáñez. Cada habitación-viñeta representa una escena

independiente y a pesar de que en todas ellas se habla del mismo tema (la posibilidad de que alguien asesine a Raymond, el dueño de la escuela para chicas donde se desarrolla la acción), lo que ocurre en una viñeta no tiene efecto sobre la siguiente. Podemos, asumir, igual que en *13, Rue del Percebe*, que estas cinco escenas están ocurriendo de forma simultánea. Sin embargo, aquí se acaban las similitudes entre estos dos ejemplos, pues la página de Eisner, al contrario que la de Ibáñez, invita e incluso fomenta la lectura secuencial. Existe en ella un sentido narrativo, o por decirlo de otro modo, un sentido de progresión. Mientras que en *13, Rue del Percebe* podíamos leer la página empezando por la viñeta que quisiéramos, aquí es necesario leerlas de izquierda a derecha y de arriba abajo. En todos los diálogos se habla de la posibilidad de que Raymond muera, y el suspense crece según los personajes van dando más datos al respecto: en la primera viñeta, una niña afirma que alguien tiene intención de matarlo, pero sin revelar nombres; en la segunda, un hombre manifiesta sus intenciones de asesinar a Raymond; en la tercera se sospecha de la esposa de éste, P’Gell; en la cuarta, Spirit nos da a entender que Raymond estaba metido en negocios sucios; y todo esto desemboca en la última viñeta, donde todos los temores se ven confirmados a modo de punto y final: Raymond ha sido asesinado.

Pero, del mismo modo en que ocurría en la fig. VIII/18, a la que podríamos considerar como una muestra híbrida entre este modelo y el próximo que vamos a estudiar, la concepción arquitectónica de la página nos permite que la leamos también en sentido inverso: de abajo para arriba. De hecho, lo más probable es que sea ésta la lectura por la que optemos al poner por primera vez los ojos sobre la página: al ser la viñeta inferior más grande y más efectista que el resto, leeremos la frase que dice P’Gell, la esposa de Raymond, antes incluso que el resto de conversaciones que tienen lugar en la casa. Puesto que sabremos desde el principio que Raymond ha sido asesinado, en cuanto leamos el resto de los diálogos, estos parecerán teñidos de una fuerte ironía dramática, pues tendremos más información que los otros personajes sobre el fatal desenlace de la historia.

## **9.      *Página-viñeta con repetición de personajes a lo largo de una ruta diegética.***

En el modelo de página anterior, el espacio de la página queda segmentado de tal modo que se establece una suerte de secuencia interna en la que no es necesario marcar con números o letras el orden de las unidades de lectura, ya que el corte transversal de un edificio tiene la misma estructura que una matriz de viñetas. Sin embargo, el corte transversal de un edificio no es la única estructura arquitectónica que se puede utilizar para organizar las imágenes secuenciales. Existen otros elementos arquitectónicos que

se pueden utilizar como marcos para encuadrar las imágenes o como caminos que el lector habrá de seguir para leerlas en su orden correcto.

Existió durante el periodo gótico, y especialmente en Flandes, una fecunda tradición pictórica (con mucha frecuencia se trataba más de retablos o polípticos que de lienzos) en la que se prefijaba una ruta de lectura. Así, el panel izquierdo del *Tríptico Haywain* de El Bosco muestra el Jardín del Edén y, en él, las figuras de Adán y Eva repetidas tres veces a lo largo de una vertical: primero, siendo creados por Dios; segundo, siendo tentados por la serpiente; y en último lugar, siendo expulsados del Paraíso. La sucesión de escenas protagonizadas por los mismos personajes dentro de un espacio continuo era la forma habitual de articular una secuencia en este tipo de pinturas, así como lo era también en algunos códices medievales (Weinstein, 1998: 66). Más interesante que el *Tríptico Haywain*, desde el punto de vista, claro está, es el cuadro de Rogier Van Der Weyden *El sueño del Papa Sergio* (fig. VIII/45). En él se narra una leyenda acontecida en Roma alrededor del año 705. El Papa Sergio I es visitado en sueños por un ángel, el cual le informa del asesinato del obispo de Lieja y le comunica la voluntad divina: el próximo obispo de Lieja habrá de ser un peregrino llamado Huberto, que en breve habrá de hacer acto de presencia en San Pedro. Esta escena tiene lugar bajo los arcos del dormitorio del Papa, en la sección del cuadro que hemos señalado con el número 1. Al despertar, el Papa parte camino de San Pedro, y es enmarcado por un nuevo arco, bajando las escaleras de su residencia (número 2). El Papa cabalga hacia San Pedro, siguiendo un camino en zig-zag, pasa por delante del Castel Sant'Angelo, y alcanza su destino (3). En el mismo pórtico de la antigua catedral de San Pedro, el Papa se encuentra con Huberto y allí mismo le ordena obispo haciéndole imposición del báculo y la mitra.

La mención de esta pintura de Van der Weyden no es fútil, pues el sistema que utiliza para ordenar el material narrativo es el mismo que podemos encontrar en algunas tiras narrativas, como aquella rusa titulada “Remedio para curar a los borrachos” (fig. VIII/18), o en algunas páginas del cómic contemporáneo (fig. VIII/46). Dicho sistema consiste en repetir la imagen de uno o varios personajes a través de una ruta diegética, con marcos (fig. VIII/18) o sin marcos (fig. VIII/46). Dicha ruta, “real” para el personaje, cumple asimismo para el lector la función de vector de lectura. Este tipo de composiciones hacen coincidir el movimiento diegético de los personajes con el movimiento de los ojos del lector, lo cual suele tener un resultado productivo. La célebre página de *Elektra Lives Again* de la fig. VIII/46 es un ejemplo extremo de esta productividad en el uso de elementos arquitectónicos, pues la forma en que está estructurada la página es un reflejo del estado mental de Daredevil, su protagonista. Para seguir su trayectoria debemos mover los ojos en espiral, con lo cual se nos hace entrever la neurosis obsesiva en que está sumido Daredevil, incapaz de superar la muerte de su amada Elektra. Este efecto es similar al conseguido en la “página Moebius” de *Prometea* (fig. VIII/17), en la que la ruta diegética hace que la

mirada del lector reingrese una y otra vez dentro del recorrido, haciendo a éste partícipe del eterno retorno que viven las protagonistas de la escena.

Cuando el artista de cómic, siguiendo la costumbre flamenca, hace uso de la perspectiva para trazar una ruta de lectura, como ocurre en las fig. VIII/46 y fig. VIII/17, el ritmo narrativo sufre frecuentemente un parón súbito. En las narraciones pictográficas ordinarias, bien se trate de cómic, de estampa secuencial o de tira narrativa, existe una continuidad temporal dentro de una discontinuidad espacial; es decir, el espacio queda fragmentado en viñetas creando así una ilusión de sucesión de momentos temporales. La situación a la que nos enfrentamos aquí es diferente, pues lo que hallamos es una sucesión de momentos temporales sin que por ello exista una ruptura del continuo espacial. Esta armonía entre tiempo y espacio, inexistente dentro de una sucesión de viñetas, es tal vez la razón que nos inclina a percibir las páginas o cuadros con ruta diegética de lectura, como una unidad narrativa completa. La perspectiva, por otro lado, ayuda a subsumir la mirada del lector en la página, mientras que una secuencia de imágenes fragmentarias, como sugería Walter Benjamin, expulsa la mirada hacia fuera haciéndonos esperar más imágenes (Benjamin, 1971: 204) y, por tanto, más narración y no un relato concentrado en sí mismo como los de las figs. VIII/17, VIII/45 y VIII/46.

En estos casos ocurre que la perspectiva ayuda a construir una ruta diegética que devuelve la mirada del lector al interior del cuadro, entorpeciendo en cierta medida el paso a la siguiente página; sin embargo, cuando la ruta diegética coincide con el sentido de la escritura, no se produce esta síncope narrativa que acabamos de describir. Prescindiendo de una perspectiva realista, Sergio García y Lewis Trondheim estructuran por completo una narración en base a tres rutas diegéticas que se entrecruzan de tanto en cuando (fig. VIII/47). A lo largo de cada ruta se desarrolla una línea narrativa según va avanzando su protagonista; el de la ruta superior lleva por nombre John Mc Mac, un viejo gruñón que emprende un viaje en busca de fortuna acompañado de su criado Robert; por la ruta central camina Rosalita, una niña que posee una nube que, según su humor, hace llover panes o piedras; y por el río, en la parte inferior de la página, navega el robot H. Deuzio sin saber muy bien por qué, pero al mismo tiempo sin poder salir del bote, puesto que tiene miedo al agua.

Cada una de estas tres rutas supone un vector de lectura diferente, que a pesar de sus ocasionales meandros, corresponde grosso modo con el sentido de la escritura occidental. A pesar de que las tres líneas argumentales son aparentemente independientes, García y Trondheim aprovechan la continuidad espacial como recurso narrativo: todos los personajes son potencialmente conscientes de la presencia del resto, como si pudieran verse los unos a los otros a pesar de la separación de los caminos. En la penúltima imagen de la primera ruta, Robert señala la casa del camino central y, cansado, propone a su

patrón pasar la noche en ella. En la siguiente doble página, la interacción de los personajes es incluso mayor, pues el río se desvía desde la esquina inferior izquierda hacia la esquina superior derecha cruzándose con los otros dos caminos bajo sendos puentes.

El aspecto que nos resulta más interesante de esta composición es, en palabras del propio Sergio García, dibujante de la misma, que “estos tres caminos llegan junto al borde de la página, es decir, van cortados a sangre, de tal forma que al pasar la página cada camino continúa en el punto exacto en que se quedó” (García Sánchez, 2000: 95). Al contrario que en los ejemplos anteriores, su forma de representar el espacio es lineal: cada ruta va siempre de derecha a izquierda, pero incluso cuando se desvían ligeramente hacia arriba o hacia abajo, esto no supone cambios en términos de profundidad; los personajes siempre tienen el mismo tamaño porque no se respetan las reglas de la perspectiva. Dicha representación lineal del espacio permite seguir las rutas con facilidad de página en página, ya que éstas no acaban en el interior de la página como en la fig. VIII/46, ni siguen un bucle infinito como ocurre en la fig. VIII/17, sino que se cortan justo en el punto en el que el lector ha pasado de página, haciendo que la transición entre página y página sea fluida y participando del mismo principio centrífugo que, según Benjamin, opera en las secuencias de imágenes.

#### VIII.4. ALTERACIONES DE LA SECUENCIALIDAD LINEAL: PÁGINAS PLURIVECTORIALES.

A lo largo del epígrafe anterior han ido apareciendo ciertos modelos de página en los que, debido a la peculiar forma de agrupación de sus elementos, existe la posibilidad de leer las imágenes en más de un sentido y dirección, es decir, siguiendo varios vectores de lectura. Como hemos visto, el modelo de corte transversal favorece la abolición total del orden secuencial (caso de *13, Rue del Percebe*, fig. VIII/42), mientras que en otras ocasiones, permite al lector leer la página de arriba abajo, o bien, si lo prefiere, de abajo arriba (caso de la *Escuela para chicas* de Eisner, fig. VIII/44; o de la tira narrativa rusa de la fig. VIII/18). En otras ocasiones, no se trata de varios vectores de lectura entre los que el lector ha de decidir, sino de vectores de lectura simultáneos: ya vimos cómo en el último modelo de página del que hablamos en el epígrafe anterior, el modelo de rutas diegéticas, es posible la presencia de varios caminos conteniendo cada uno de los cuales un hilo narrativo diferente.

Podríamos distinguir, en suma, tres posibles tipos de alteraciones de la secuencialidad lineal:

### **1. Páginas con vector libre.**

Cuando, como ocurre en *Escuela para chicas* (fig. VIII/44), existe la posibilidad de leer la página de varios modos diferentes.

### **2. Páginas con vectores cruzados.**

Cuando la estructura de página se asemeja a un laberinto o a un crucigrama y los vectores de lectura se cruzan entre sí, permitiendo saltar de uno a otro en cada encrucijada (fig. VIII/48), y en ocasiones, estableciendo tramas o finales alternativos.

### **3. Páginas con vectores paralelos.**

Cuando una página tiene varios vectores de lectura, pero sin cruzarse los unos con los otros; se suelen presentar así varios hilos argumentales que acontecen al mismo tiempo.

#### **VIII.4.1. PÁGINAS CON VECTOR LIBRE.**

En las páginas con vector libre, las imágenes no se asocian de una manera fija; el lector no se ve obligado a empezar la lectura desde un punto fijo, puede saltar libremente de una imagen a otra, aunque siempre existe la posibilidad de seguir un hilo narrativo. De nuevo Sergio García, nos proporciona una curiosa composición que puede servirnos como ejemplo del modelo de vector libre (fig. VIII/49). Dentro de ella podemos encontrar varias líneas argumentales: un perro especialmente malhumorado baja por las escaleras del porche de su casa y persigue al vecino, con tal mala suerte que es atropellado por un coche; el vecino, después de hacerse unos huevos con beicon y mirar la televisión, sale de casa, es perseguido por el perro y consigue esquivar el coche; una mujer conduce su coche por la carretera y, al ocurrir el accidente, se preocupa por la salud del hombre, propiciando un encuentro que podría ser el detonante del resto de la trama; por último el dueño del perro observa desde su ventana el accidente y

corre en ayuda de su perro, sin importarle demasiado la salud de su vecino.

De cara a la comprensión de la historia y de sus subtramas argumentales, es irrelevante el punto en el que empezamos a leer la página. Un cambio en el orden de estas pequeñas secuencias no alterará el factor del producto. Es posible pasar de una a otra en el momento en el que se entrecruzan, en sentido cronológico o no. Por ejemplo, podemos comenzar a leer en el punto marcado con el rótulo “El perro del vecino”, seguir la persecución hasta llegar al accidente, y una vez allí, intrigados por la repentina aparición del automóvil, ir hacia atrás en la línea cronológica de la trama y seguir el trayecto del coche a la inversa: será entonces cuando veamos que la conductora estaba escuchando música, quizá demasiado fuerte, y bastó eso para despistarse y no conseguir esquivar al hombre y al perro. Las decisiones que tomemos durante el proceso de lectura no afectan, como vemos, al curso de los acontecimientos, sino a nuestra manera de descubrirlos, como si fueran pistas de una novela policial esparcidas a lo largo y ancho de la página. Este tipo de composición no solo tiene como efecto una desautomatización del proceso de lectura, además, y al igual que el modelo de rutas diegéticas, permite una visión global de todos los acontecimientos implicados en la narración y de su compleja interconexión causal, como si fuera un mapa, pero no solo un mapa geográfico sino también un mapa del tiempo.

Este modelo de vector libre no está relacionado con un modo concreto de agrupar las imágenes. Es decir, no tiene por qué asumir siempre la apariencia de esta composición de Sergio García, cuya forma de agrupación de imágenes él denomina *dibujo-trayecto* (García Sánchez, 2000: 104-105) y que, siguiendo el epígrafe anterior, podríamos asimilar a la categoría de *imágenes sin viñetas y agrupación irregular*, y al mismo tiempo, ciertas zonas donde se usa la categoría de *rutas diegéticas*. El modelo de vector libre es compatible con cualquier tipo de estructuras de viñetas: regulares, irregulares, por tiras o columnas, etc. La página de Art Spiegelman que vimos en la fig. VIII/5 también es de lectura libre, pues las flechas nos indican que podemos seguir prácticamente cualquier ruta que deseemos desde cualquier viñeta, si bien el significado de la libertad de lectura en esta página es ligeramente diferente al de la de García, pues si esta última lo que muestra es la compleja interconexión que hay en los acontecimientos más cotidianos, en aquella la libertad de elección tiene unos tintes decididamente existencialistas: hagamos lo que hagamos siempre volveremos a las mismas viñetas y a repetir la misma historia.

Dentro de una estructura de página con viñetas, basta un hábil *raccord* de espacio para producir un vector de lectura libre. El dibujante francés Fred es especialmente dado a este tipo de composiciones. En una celebrada página de su serie *Philemon* (fig. VIII/50), Fred nos ofrece varias posibilidades de lectura. En primer lugar, la tradicional, siguiendo el sentido de la escritura y leyendo por tiras hasta llegar a la viñeta de la esquina inferior derecha. Sin embargo, la forma del perro, que continúa en

raccord de viñeta a viñeta, invita al lector a leer la página siguiendo el principio gestáltico de continuidad, es decir: siguiendo el contorno del lomo. La segunda posibilidad, entonces, es leer la página circularmente en el sentido de las agujas del reloj hasta llegar al punto de partida; o bien, la tercera, en el sentido contrario a las agujas del reloj: si observamos el dibujo, Philemon, el protagonista, parece estar perdiendo el equilibrio y cayendo hacia la parte inferior de la página, lo cual fomenta precisamente esta lectura. Puesto que el contenido verbal de los bocadillos son comentarios que mantendrían el mismo sentido pronunciados en cualquier orden, no hay nada en la página que nos impida leer las viñetas en cualquier orden, incluso en uno totalmente aleatorio. Es más, a esto último contribuye la confusión que crea la página en términos de movimiento: ¿por qué está el sol en diferentes posiciones? ¿Está el perro girando sobre sí mismo y por tanto alterando la posición de Philemón con respecto al sol? En esta página de Fred el motivo de la libre vectorización de lectura y la desarticulación secuencial es distinto que en los dos ejemplos anteriores: se trata aquí no solo de hacer una presentación simultánea de todos los eventos de la fábula, o de articular un discurso circular, sino también de crear una sensación de mareo muy acorde con la narración: el lector no sabe qué movimientos ni qué acciones ocurren antes y cuáles después, igual que el desconcertado protagonista.

#### VIII.4.2. PÁGINAS CON VECTORES CRUZADOS.

Cuando nos enfrentamos a la posibilidad de leer libremente las viñetas o las imágenes esparcidas por la página, como ocurre en las figs. VIII/49 y VIII/50 respectivamente, el orden de sucesión elegido no afecta al resultado de la narración. El argumento o la fábula al que remiten las páginas con vector libre suele ser relativamente lineal, de modo que el lector no se pierda al elegir una u otra opción de lectura.

Existen, sin embargo, otras composiciones de página más rígidas, en las que si bien se le ofrecen al lector numerosas opciones de lectura, éstas no son del todo libres. Consideremos, por ejemplo, una red de vectores de lectura, algunos marcando una ruta de izquierda a derecha, otros de arriba abajo, entrecruzándose como si se tratara de un crucigrama. Si el lector elige uno de estos vectores, en algún momento de la narración su camino se cruzará con el de otro vector perpendicular y tendrá que decidir si seguir leyendo en el mismo sentido, o si girar para tomar un nuevo camino.

Como decíamos, cuando el lector cambia de sentido a la hora de leer las viñetas o imágenes de las figs. VIII/49 y 50, no se produce ningún cambio en el curso de los acontecimientos, sino más bien en el orden en que el lector va descubriéndolos. Sin embargo, cuando tenemos vectores cruzados en una página con estructura de crucigrama o laberinto, cada decisión lectora afecta al curso de la narración,



pues han de tomarse caminos mutuamente excluyentes. Las tiras de la fig. VIII/51 se entrecruzan de forma sinuosa, como en un laberinto en el que hay que encontrar el camino que lleva al centro. Sin embargo, no hay en esta composición un centro o una meta narrativa clara. La narración comienza en la esquina superior izquierda: el protagonista desciende por una escalera y se encuentra con un demonio que le ordena que vaya a buscar su porra. En ese momento, al protagonista (y al lector) se le presentan dos caminos narrativos divergentes: hay un agujero en el suelo y una escalera que lleva hacia abajo. Si el lector decide seguir hacia la derecha, verá lo que le ocurre al protagonista en su camino por la superficie, pero si decide leer la secuencia que se despliega hacia abajo, el protagonista continuará su camino escalera abajo. De este modo se van presentando múltiples alternativas mutuamente excluyentes, pues eligiendo una u otra cambiará el transcurso de la historia, de modo similar a la narrativa hipertextual o la serie de novelas juveniles publicadas en España por la editorial *Timun Mas* bajo el título *Elige tu propia aventura*.

Lo irónico de esta página de Trondheim es que todos los caminos, sin excepción, llegan a un desenlace poco deseable, callejones sin salida donde encuentra la muerte (o la esclavitud eterna, en la esquina inferior derecha) o bucles circulares de los cuales no es posible salir. El lector, por supuesto, siempre podrá dar marcha atrás en su lectura o empezarla desde el principio para probar otras opciones diferentes. Y sin embargo, el desenlace al que llegará será siempre el mismo. Más allá de lo banal de su argumento, esta página de Trondheim plasma de manera completamente visual una filosofía totalmente nihilista: no importa las decisiones que uno tome, el fin es siempre un callejón sin salida.

Este tipo de estructura es, dada su naturaleza recursiva, tan adecuada como los diagramas de Chris Ware en lo que respecta a plasmar el carácter neurótico de un personaje o de una narración. De hecho, algunos de los diagramas de este autor ofrecen rutas alternativas dando lugar a páginas con vectores cruzados. La fig. VIII/52 es tan laberíntica como el ejemplo de Trondheim. Partimos de una viñeta descriptiva en la parte superior de la página que tiene una función similar al edificio que servía de fondo en el anterior diagrama de Ware (fig. VIII/37). Aquí, se muestra un paisaje suburbano y dos ratones siameses sentados bajo un árbol. Si en la fig. VIII/37 la narración partía de una de las ventanas, aquí los puntos desde los cuales podemos empezar a leer son nada menos que cinco: el pozo del chalé de la izquierda, una cabaña lejana en el horizonte, los dos hermanos, un cubo de basura al lado de un poste eléctrico, y la ventana de la casa de la derecha.

Las secuencias que salen de cada uno de estos puntos están situadas debajo del paisaje; el lector, al descender por cualquiera de estas cinco líneas narrativas avanzará por la secuencia no cronológicamente, sino siguiendo un curso retrospectivo constante, como en *El hombre reversible*, de

Alan Moore (fig. V/82). Por ejemplo, si empezamos la lectura por el pozo descubriremos que, en cierta ocasión, uno de los hermanos siameses tiró en él una moneda. Descendiendo por la secuencia de viñetas redondas con la moneda en su interior iremos remontándonos en el pasado hasta averiguar que dicha moneda se encontraba un cajón junto con otra serie de objetos. Llegados a este punto podemos elegir la opción de subir de nuevo hacia el paisaje del que hemos partido; y al subir, remontamos de nuevo el curso cronológico: en primer lugar, una serie (el orden de estas viñetas es irrelevante) nos presenta los objetos que había en el cajón: moneda, libro, reloj, peine y foto. A partir de este punto comienza la secuencia cronológica que nos lleva de vuelta al paisaje suburbial: el momento en que fue tomada la foto, el invierno que vino después, y por último, los hermanos descansando bajo el árbol.

Uno de los aspectos más interesantes de esta composición diagramática es, precisamente, la posibilidad de cruzar diferentes tipos de secuencia, en especial secuencias cronológicas, secuencias descriptivas (la ruta por el interior de la casa en el lateral derecho de la página, o la descripción del interior de la cabaña) y la serie que acabamos de comentar. La gran diferencia entre este ejemplo y el laberinto de Trondheim radica en que, aquí, los cruces entre secuencias no suponen rutas narrativas mutuamente excluyentes. Al cambiar de un vector a otro, como ocurría en “El perro del vecino” (fig. VIII/49), no se toman decisiones que alteren el curso de los acontecimientos, debido a que las secuencias no son mutuamente excluyentes. Cada una de ellas está focalizada en un detalle, como por ejemplo, la moneda, la hormiga o la lámpara rota, y cada uno de estos detalles nos embarca en un nuevo recuerdo.

Como decimos, el efecto del cruce de vectores no es, en este caso, la exclusión de alternativas argumentales, sino la desorganización cronológica del material narrativo. ¿Cuál sería el orden cronológico exacto de todas estas secuencias? Es evidente, por ejemplo, que la viñeta-paisaje precede a las secuencias que tiene debajo. La pequeña secuencia de seis viñetas en la que los hermanos encuentran la moneda es anterior a la secuencia en que se sacan una fotografía, pues en la primera el hermano de la derecha está todavía sonriente, mientras que en la segunda está empezando enfermar por culpa de su debilidad por el tabaco. Hay una tercera secuencia debajo de ésta, en la que el hermano fumador, ya muy mal de los pulmones, tose incontrolablemente en la calle; y aun en la franja inferior de la página encontramos una última secuencia en la que muere, o ya está muerto. Sin embargo, orden de otras secuencias no está tan claro. ¿El episodio de la moneda es anterior o posterior al de la lámpara? No existe ningún índice causal que relacione ambas historias, ni tampoco signos de otro tipo que nos indiquen la posición temporal de cada una de ellas. La composición de esta página desestabiliza de manera significativa las uniones entre secuencia y secuencia, pero dicha desestabilización tiene un fin narrativo muy claro. El juego de vectores que propone Ware está muy relacionado con la estructura

narrativa de la memoria: cuando intentamos recordar una serie de acontecimientos, la memoria pone en juego con frecuencia la asociación de ideas, de objetos o de imágenes, de modo que un recuerdo puede dar lugar a otro haciendo que sea difícil restablecer, en ocasiones, el orden cronológico de los mismos.

#### VIII.4.3. PÁGINAS CON VECTORES PARALELOS.

En este tipo de páginas, cada vector de lectura estará articulando una trama paralela, que ocurre al mismo tiempo que las tramas adyacentes; o bien cada vector puede articular también secuencias independientes sin relación temporal entre ellas. Al analizar el modelo de ruta diegética discutimos, en *Les trois chemins* de Sergio García y Lewis Trondheim (figs. VIII/47 y 48), la posibilidad de desplegar tres narraciones paralelas en una sola página. Pero las páginas con rutas diegéticas no son las únicas que pueden dar lugar a vectores de lectura paralela. Todo modelo de secuencia (de viñetas, de diagrama, de imágenes sin marco, etc.) puede ser colocado sobre la página de tal modo que se pueda sugerir una lectura simultánea.

No es de extrañar que Chris Ware, el autor de cómics que más ha experimentado con las páginas plurivectoriales en los últimos veinte años, haya usado también la lectura simultánea de secuencias como artefacto narrativo. En la fig. VIII/53, una página perteneciente a *Rusty Brown*, su segunda y todavía inconclusa novela gráfica, encontramos dos secciones separadas por un margen o cesura de ancho superior al del resto de las viñetas. Visualmente, la tira inferior de la página parece ocupar una posición de “aparte” con respecto al resto de viñetas, impresión a la cual contribuye el hecho de que en ella se repitan algunas de las acciones de la sección superior, representadas, eso sí, desde otro punto de vista. De este modo, se sugiere al lector que cada sección de la página tiene un vector de lectura independiente y aunque por fuerza tengamos que leer primero una secuencia y luego otra (cuando hablamos de “lectura simultánea” hay que tomarlo, claro está, en un sentido figurado) debemos entender que ambas ocurren de manera simultánea en la cronología diegética.

Esta página tiene la peculiaridad, además, de que en cierto punto se entrecruzan ambas narraciones sin que por ello tengan que entrecruzarse también los vectores de lectura como ocurría en *Les trois chemins*. Otra diferencia con respecto al cómic de Trondheim y García reside en que Ware aprovecha en *Rusty Brown* las secuencias paralelas para contar la misma historia desde un punto de vista diferente. La secuencia de la sección superior está focalizada en W. K. Brown, un amargado profesor de

secundaria obsesionado con sus alumnas. La secuencia de la franja inferior, en cambio, está focalizada en una de estas alumnas, Alice, en su primer día en el instituto.

Hemos visto algunos ejemplos de secuencias alternantes, en las cuales el punto de vista cambiaba constantemente de una escena a otra: desde *Laboriosidad y vagancia* de Hogarth (figs. VI/26, 27 y 28) a la secuencia de la disección del ratón en *From Hell* (fig. VI/29). En tipo de secuencias no solo se sugiere que ambas imágenes alternantes están ocurriendo al mismo tiempo, sino que debido a la disimilitud que existe entre ambas se invita al lector comparar la una con la otra. Lo mismo ocurre con las secuencias dispuestas de forma paralela sobre la página: en el caso de la fig. VIII/53 al comparar la sección superior con la inferior, el lector percibe las coincidencias entre las acciones allí representadas (el profesor Brown, que abre la puerta para dejar pasar a Alice; el profesor girando la cabeza para mirarle el trasero) así como las diferencias en cuanto a punto de vista (la primera secuencia gira en torno a la obsesión de Brown, mientras que en la segunda se resalta la soledad de los pasillos y lo perdida que está Alice).

Sin embargo, la comparación de dos secuencias paralelas puede dar lugar, como en la secuencia de la disección de *From Hell*, también a vínculos metafóricos. La alternancia metafórica, a modo de símil, es un recurso muy practicado por Alan Moore no solo dentro de una secuencia, de viñeta a viñeta, sino también dentro de la página, de secuencia a secuencia. Muy dado a recurrir a discursos no narrativos dentro de sus comics, *Promethea* es uno de los títulos en los que más ha experimentado con las posibilidades metafóricas. Su argumento se presta bastante a ello. La protagonista de este título es una muchacha que descubre que puede transformarse en una heroína llamada Promethea con tan solo ponerse a escribir sobre ella. Pronto descubre la fuente de donde proceden todos sus poderes: cualquier símbolo creado por la imaginación humana, ya sea un símbolo literario, místico, religioso, mítico o poético, es lo que le proporciona la energía que le permite volar o ser más fuerte que el resto de seres humanos. Esta premisa es una simple excusa de la que se sirve Moore para estudiar, a lo largo de treinta dos números, la naturaleza poética del mundo de la magia, los sistemas esotéricos de la Cábala y el Tarot, la astrología, la creación literaria, y las correspondencias simbólicas que se dan de uno a otro de estos sistemas.

En este sentido, el duodécimo capítulo de *Promethea*, sea quizá el que presenta una coherencia formal más lograda. En él se presentan dos líneas discursivas. La primera consiste en un análisis del significado poético de los arcanos mayores del Tarot; no se trata de explicar racionalmente su significado, sino de estudiar la naturaleza y el origen de los símbolos inscritos en estas cartas. Este discurso, que podría haberse limitado a una simple enumeración de estos símbolos, asume una forma

secuencial pues Moore asocia cada arcano mayor a una época histórica diferente: en la fig. VIII/54, se trata del arcano número dieciocho, la Luna, asociada al nazismo y a la amenaza atómica; y del arcano número diecinueve, el Sol, asociado al fin de la guerra fría y al movimiento hippie. Si bien, a pesar de su cronología histórica, no podemos considerar como narración el discurso creado por la sucesión de cartas, en la parte inferior de cada doble página va desarrollándose una segunda línea discursiva, la cual, esta sí, consiste en una narración más o menos convencional. Se trata de una vieja anécdota que Moore pone en boca de Aleister Crowley para ilustrar la naturaleza de la magia<sup>73</sup>. Un viajero se encuentra con otro en el compartimento de un tren y le pregunta a este último por qué lleva una caja de cartón en su regazo; éste le explica que dentro lleva una mangosta, la razón de lo cual es muy sencilla: su hermano sufre fuertes *delirium tremens* durante los cuales ve serpientes y puesto que las mangostas son animales ideales para librarse de las serpientes, lleva una consigo siempre que va a visitar a su hermano. El viajero que escucha esta historia le pide al otro que le enseñe la mangosta, ya que nunca ha visto una, pero al abrir la caja comprueba que ésta se encuentra vacía. La mangosta es imaginaria, en efecto, pero las serpientes del hermano también lo son.

Mientras se relata este fábula sobre la naturaleza de lo simbólico, cada doble página se llena de símbolos, sin separación ni marcos (estamos ante una versión muy *sui generis* de las composiciones sin marcos típicas de Will Eisner) los cuales conectan metafóricamente las imágenes del cuento de Crowley con las imágenes de las cartas del Tarot. Los símbolos de la esvástica nazi y de la radiación nuclear (recordemos que según la definición de Peirce son símbolos y no iconos, pues dependen de una asociación arbitraria) vinculan el contenido verbal del cuento de Crowley con el significado del arcano de la Luna: la oscuridad que representa dicha carta, el alcoholismo, las alucinaciones del *delirium tremens*, la bomba nuclear, el nazismo, el totalitarismo estalinista, el diablo y Robert Oppenheimer dibujado en la carta, aparecen yuxtapuestos en una asociación libre de ideas que fluyen a lo largo de los dos vectores de lectura principales de esta página. Aunque a estos aun podríamos añadirle un tercero: el que forman las fichas de Scrabble, con las cuales se componen diferentes palabras en cada página a partir de las letras del nombre “Promethea”. En la sección de la derecha encontramos un sistema similar de asociaciones, aunque opuestas: la luminosidad que representa el arcano del Sol, la liberación emocional del hermano gracias a la mangosta, el mandala, la estrella de David con una cruz inserta, el amor libre, el símbolo de la paz, el amorcillo tocando el arpa, etc.

Gracias a la ausencia de marcos y a un sistema de vectores de lectura paralelos, Moore consigue

---

<sup>73</sup> La atribución a Crowley de esta anécdota es, sin embargo, dudosa o al menos disputada, ya que Alfred Hitchcock se la atribuyó a sí mismo en sus célebres entrevistas con François Truffaut. Ver HITCHCOCK, Alfred y TRUFFAUT, François (1962) *El cine según Hitchcock*, Madrid, Alianza.

poner sobre la página un complejo sistema de asociaciones metafóricas entre símbolos provenientes de diversas culturas y disciplinas, articulando un discurso argumentativo sobre la naturaleza del imaginario colectivo que es también, a su vez, un discurso meta-simbólico, ya que utiliza símbolos para hacerlos hablar de ellos mismos.

## IX. CONCLUSIONES.

Hoy en día, el acto de narrar con imágenes está presente en todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana. En Internet, en la televisión, en las pantallas del metro, en la prensa o en las páginas de un cómic, incesantes sucesiones de imágenes se conjuran para contar historias, hasta el punto de que, para muchos, en una sociedad en la que cada día es más difícil encontrar la palabra separada de la imagen, la narración visual se ha convertido en la fuente primaria de información. Tan acostumbrados estamos a ella, tan “natural” nos parece el modo en que los medios de comunicación concatenan sus imágenes, que en ocasiones resulta difícil darnos cuenta de que, al igual que cualquier otro sistema narrativo, la narración visual está también sujeta a un conjunto de reglas de articulación, a una suerte de “gramática” que ha ido evolucionando a lo largo de los siglos en función del uso que se le ha ido dando a las narraciones con imágenes.

Hubo un tiempo en que el único uso de la narración pictográfica era esencialmente memorístico. El sacerdote se servía de las imágenes para localizar rápidamente un determinado pasaje en su biblia manuscrita y, al mirarlas, podría recordar el pasaje entero, mientras que los aristócratas alfabetizados solían usar las ilustraciones de sus Libros de Horas para enseñar a leer a sus hijos. Durante esta época, la “gramática” de las narraciones pictográficas de los manuscritos se mantuvo en un estado muy simple: lo único que tenía que hacer el miniaturista medieval era ilustrar cada escena en la página que correspondiera, sin preocuparse en modo alguno por ligar una imagen con la siguiente. Éstas quedaban totalmente supeditadas al texto y, salvo casos excepcionales como los de las Cantigas de Nuestra Señora o ciertas páginas de la biblia de Moutier Grandval, si se las separaba de los pasajes a los que acompañaban, carecían por sí mismas de un motor narrativo.

Sin embargo, cuando en el siglo XV y XVI empezaron a popularizarse los grabados como objetos decorativos, las secuencias pictográficas adquirieron configuraciones más complejas. Las imágenes perdieron su función de ayuda a la memoria y se multiplicaron hasta que recayó sobre ellas el peso de la narración. Las viñetas dejaron de ser meras ilustraciones de un texto, pasando éste a ser quien explicaba la imagen y no al revés. Asimismo, la forma de organizar las imágenes dejó de ser tan lineal como en los manuscritos y empezó a adquirir un cierto grado de complejidad. Las viñetas no siempre se ordenaban en matriz o en banda, como ocurría en los manuscritos. Algunas tiras de ejecuciones tenían insertos los retratos de los ajusticiados para que pudieran verse a distancia cuando se colgaba la tira de la pared. Otras “tiras” respondían a criterios decorativos más complejos: viñetas sucediéndose en círculo

(fig. II/20), grabados con una gran viñeta central en torno a la cual discurre la acción (fig. II/23), o incluso páginas sin viñetas en las que los marcos arquitectónicos sirven para separar unas imágenes de otras (fig. VIII/18). En resumen, la secuencia deja de ser una suma lineal de ilustraciones y empieza a adaptarse a todo tipo de estructuras gráficas.

Más adelante, durante el siglo XVII, empezó a extenderse la técnica del aguafuerte, lo cual supuso otro gran hito para la narración pictográfica. Gracias al aguafuerte, los grabados adquirieron una precisión y un detalle de los que carecían hasta entonces, lo cual hizo ganar un cierto prestigio artístico a algunos grabadores como William Hogarth. Con el prestigio, llegaron nuevas ambiciones. La de Hogarth consistió en querer terminar con la dependencia que hasta entonces la imagen había tenido con respecto a la palabra escrita. Hasta entonces todos los grabadores se habían tenido que valer de la palabra para aclarar el sentido de las imágenes que componían sus narraciones. Sin embargo, Hogarth buscó una forma de narrar basada única y exclusivamente en los signos de la imagen y, de este modo, nació con él, una verdadera “gramática” del signo visual que permitía conectar imágenes de forma lógica.

Una vez que logró convertirse en una forma de narración plenamente visual, las tiras dieron un nuevo salto cualitativo, en esta ocasión, hacia lo dramático. Las décadas inmediatamente anteriores a la invención de la fotografía trajeron consigo una cierta inquietud por la representación del movimiento que a finales de siglo se materializaría en los estudios fotográficos secuenciales de Muybridge. Pero unos cincuenta años antes de dichos estudios, Töpffer había usado ya recursos parecidos en sus “cuentos en imágenes”, representando el movimiento de sus personajes como una secuencia de instantes congelados en el tiempo. Con Töpffer, la narración secuencial empieza a acercarse verdaderamente al modelo del teatro, pasando del modo puramente narrativo de las tiras narrativas y las estampas secuenciales, al modo *mostrativo* o dramático de las últimas tiras cómicas. Lo que hoy en día llamamos cómic, no es más que una especie narrativa que ha sabido aglutinar y sistematizar todos estos recursos aparecidos en el seno de especies narrativas anteriores: el uso del texto en combinación con la imagen, la adopción de la caricatura como estilo, el uso de signos visuales que permiten a la imagen narrar por sí misma o entrar en contradicción con el texto, la representación secuencial del movimiento y, finalmente, la asunción de un modo plenamente dramático gracias al uso del bocadillo y del diálogo.

El estudio de estas diferentes fases en la evolución de la narración pictográfica, hasta llegar al cómic moderno, nos ha permitido fechar las primeras apariciones de ciertos recursos narrativos como, por ejemplo, la fragmentación de una escena en varias viñetas, la función de *relevo* o el uso dialógico/dramático del bocadillo, en cuyos orígenes no han incidido la mayor parte de estudios sobre el



cómic. Al incorporar al nuestro otros tipos de narraciones pictográficas como la tira narrativa, la estampa secuencial o la tira cómica, hemos podido definir los rasgos formales que diferencian cada una de estas especies, desarrollando nuevos conceptos teóricos como:

- 1) ***Secuencia relato*** y ***secuencia mimética***. Al comparar los modos narrativos propios de la tira narrativa y del cómic hemos podido establecer una distinción clara entre estos dos tipos de secuencia. Se trata de formas muy distintas de articular una narración, cuyo uso es corriente en el cómic contemporáneo, de tal forma que suele alternarse un tipo de secuencia con la otra. Los textos teóricos no han distinguido, hasta el momento, entre ambos tipos de secuencia o modos narrativos.
- 2) Comparando diferentes géneros de cómic, así como recurriendo a ciertos antecedentes en la propaganda luterana (la cual hacía común uso del método comparativo entre imágenes), hemos podido distinguir también otros dos tipos de secuencia que, sin ser totalmente narrativas, son cada vez más comunes en el cómic contemporáneo: la ***secuencia descriptiva*** y la ***secuencia metafórica***.
- 3) Al analizar cómo está articulada internamente la imagen, ya sea en estampas secuenciales como las de Verstegan o en cualquier viñeta de cómic que contenga bocadillos, hemos podido comprobar que cada viñeta no tiene por qué constituir un momento “congelado” en el tiempo. Una viñeta suele estar compuesta de muchas imágenes en su interior que, al sucederse en ***secuencia interna***, sugieren una cierta “duración”.
- 4) Al constatar las coincidencias técnicas entre el *cartoon* y la pintura narrativa, en su intento de representar el momento inmediatamente anterior o posterior a la imagen, hemos podido identificar y definir la ***secuencia implícita***; concepto éste que nos permite tender un puente entre cómic y *cartoon* defendiendo el parentesco existente entre ambos debido a la naturaleza secuencial de ciertos *gags* visuales como los de Daumier, Gorey o Andrew Riley.

Estos conceptos nos permiten no solo establecer un parentesco entre las diferentes especies de narración pictográfica que hemos estudiado, sino que además nos ayudan a distinguir entre una y otra. Pese al parentesco formal, las características del cómic, por ejemplo, son diferentes a las de la tira narrativa. Sería absurdo, por lo tanto, hablar de “cómic renacentista”, ya que por mucho que las

narraciones con viñetas de aquella época nos recuerden a ciertos cómics, estos tienen ciertos rasgos formales que no están presentes en las narraciones renacentistas, como por ejemplo, la representación secuencial del movimiento o el bocadillo con uso dialógico/dramático.

Otra de las peculiaridades de este trabajo reside en nuestro intento de dar idéntica importancia a las tres unidades de significado que se pueden distinguir en una narración pictográfica: la viñeta, la secuencia y la página. Muchos autores han tomado alguno de estos tres niveles como centro de gravedad de sus análisis formales. David Carrier y C. Christopher Couch consideran que lo específico del cómic reside en su manera de unir el texto a la imagen en el interior de la viñeta (Carrier, 2000; Couch, 2001). Para Scott McCloud y Will Eisner, el cómic es, ante todo, un “arte secuencial” (McCloud, 1993; Eisner, 1985). Y, por último, en Europa es cada vez más frecuente la tendencia de situar la página en el centro del análisis formal (Peeters, 1998; Groensteen, 1999).

Nuestro enfoque se diferencia de estos en tanto en cuanto no consideramos que “lo específico del cómic” resida en ninguno de estos tres niveles de significado, sino en la forma que cada uno de los tres tiene de relacionarse y de modificar a los otros dos. Podemos ilustrar esta interdependencia no jerárquica entre los tres niveles con la escena que da inicio a *The League of Extraordinary Gentlemen*, vol. 2, de Alan Moore y Kevin O'Neill, un cómic de aventuras en el que un heterodoxo grupo de personajes literarios, compuesto por Mina Harker, Allan Quatermain, el Hombre Invisible, Mr. Hyde y el Capitán Nemo, se enfrentan a los marcianos que H. G. Wells creara en *La Guerra de los Mundos*. La primera viñeta nos muestra un círculo rojo con el rótulo “Julio, 1898”, año en el que fue publicada la primera edición de la novela de Wells (fig. IX/1). Este dato *releva* a la imagen en el proceso de significación, facilitando una interpretación a la que el círculo rojo por sí mismo no habría dado lugar: la fecha nos hace pensar que dicho círculo es el planeta Marte. Sin embargo, a esta viñeta se le unen otras que aportan nuevos datos (fig. IX/2). El punto de vista se va alejando progresivamente según vamos avanzamos y, poco a poco, se nos revela que lo que habíamos tomado por Marte, no era más que un dibujo en el interior de un extraño esquema, probablemente el plano de algún sistema solar, pero difícilmente el nuestro. La secuencia ha modificado el significado que inicialmente habíamos atribuido a la primera viñeta en base a las evidencias gráficas y textuales. El contenido completo de la página, modificará a su vez el contenido de la secuencia. La página nos muestra que el esquema compuesto de círculos y una luna en cuarto menguante es probablemente algún escudo heráldico tejido en una alfombra voladora que recorre, ahora sí, un desértico paisaje de Marte (fig. IX/3).

Según hemos ido ascendiendo niveles de significación, nuestras expectativas lectoras han ido modificándose. Sin embargo, esta modificación no ha tenido como centro ninguno de estos tres niveles,

ni es tampoco tan lineal como la acabamos de describir. ¿Por qué hemos interpretado que el paisaje que nos muestra la página es un paisaje marciano y no, por ejemplo, Monument Valley o el cañón del Colorado? En primer lugar por su color, pero también por el dato de la fecha que nos aportaba la primera viñeta. Y viceversa, ¿por qué nos viene a la cabeza la imagen de Marte con tanta rapidez al leer la primera viñeta? Quizá no sea solo por el texto que la acompaña, sino también porque no hemos podido evitar echar un vistazo al resto de la página: es muy posible que hayamos visto el desierto rojo de las tres últimas viñetas, aunque sólo haya sido por el rabillo del ojo. La página, tomada en su conjunto, determina la interpretación de la primera viñeta, y también la que podamos hacer de cualquier número de viñetas tomadas en secuencia. Pero la primera viñeta, tomada de forma aislada, determina asimismo la interpretación que hagamos de la página completa.

Ésta es una de las razones que nos impiden tomar ninguno de estos tres niveles, viñeta, secuencia y página, como centro articulador de nuestro análisis. Otra razón de peso reside en que el cómic no tiene reglas de articulación demasiado rígidas. Los criterios varían mucho de un autor a otro y de un género a otro; del mismo modo que hay creadores que dan un papel privilegiado a la página, para otros lo único que cuenta es la secuencia o la viñeta. Chris Ware, Frank King y Gustave Verbeek son de los primeros. En la obra de estos creadores, existe un concepto general de página, un esquema compositivo, que determina el contenido de cada una de las viñetas y secuencias, como ocurre, por ejemplo, en aquella página de *Gasoline Alley* donde Frank King dibuja una playa con *raccord* total de espacio entre viñeta y viñeta (fig. IX/4). Por el contrario, en el cómic de superhéroes norteamericano no se suele hacer demasiado hincapié en la planificación de página. En los guiones que se entregan a los dibujantes no suelen incluirse indicaciones acerca de cómo deben colocar las viñetas o qué tamaño deben tener. Se suele dejar a discreción del dibujante la distribución de las viñetas sobre la página, la cual responde por lo general a plantillas preconcebidas del tipo matriz regular o distribución por tiras, con el fin de no distraer al lector de lo único que importa: la secuencia. Por ejemplo, John Romita, jr., uno de los más eficientes y prolíficos dibujantes de la *Marvel Comics*, recurre con frecuencia al esquema de tira vertical cuando le proponen una secuencia de cuatro viñetas, y a un esquema de distribución por tiras cuando la página contiene un número mayor de imágenes (fig. IX/5). Pese a lo pobre que pueda parecer este método de composición, es también, aunque salvando las distancias, el que impera en la novela gráfica, sea cuál sea su procedencia: estadounidense, europea o japonesa; salvando las distancias, decimos, porque por lo general en la novela gráfica se presta más atención al aspecto general de la página, si bien la composición de ésta suele estar orientada no a su contemplación pictórica como ocurría con la playa de King o los diagramas de Chris Ware, sino a la lectura en secuencia de las viñetas que contiene.

La concepción puramente lineal de la novela gráfica o del cómic de superhéroes contrasta fuertemente con la concepción pictoricista y no lineal de la página dominical estadounidense y de cómics experimentales como los de Chris Ware o ciertos títulos de Alan Moore. Si los primeros sitúan el centro de gravedad del cómic en la secuencia, los segundos lo hacen recaer sobre la página; por no hablar de los autores de *cartoon*, para quienes lo único que cuenta es la viñeta. Por ese motivo, cualquier análisis poético del cómic o de la narración pictográfica que elija uno de estos tres niveles dándole preeminencia sobre los demás, será por fuerza empobrecedor. Una poética del cómic para la que, por encima de todo, cuente la página, sin duda excluirá de su análisis el *cartoon*. Una poética esencialmente lineal, como la de Scott McCloud, en la que apenas se dedican dos páginas a la composición de página (McCloud, 1993: 105 y 106), necesariamente tendrá que renunciar a la obra de Ware, Fred y Guido Crepax. Una poética que solo tenga en cuenta la secuencia y la estructura de página, excluirá sin duda el *cartoon* como narración pictográfica válida (McCloud, 1993; Groensteen, 1999).

Dos ideas han sido clave para la redacción de este trabajo. La primera, que ninguno de estos tres niveles de significado puede predominar sobre el resto en un análisis teórico, ya que la jerarquía que se establezca entre ellos dependerá exclusivamente del criterio del creador. La segunda, que en ningún caso es posible identificar una unidad mínima de significado, puesto que el dibujo tiene ante todo una naturaleza icónica (aunque siempre sea posible identificar ciertos códigos culturales). Hemos querido alejarnos así de esa tentación semiótica que, durante una cierta época, llevó a algunos autores a describir el cómic como un código más o menos fijo e inscrito en unidades mínimas de significado (Gubern y Gasca, 1988; Tilleuil, 1986). Nada más lejos de la realidad: poco importa que una constelación de estrellas girando en torno a la cabeza del protagonista pueda significar que éste se ha quedado aturdido después de un golpe (Gubern y Gasca, 1988: 344), pues cualquier dibujante puede aprovechar dicho signo y, valiéndose de su naturaleza icónica, establecer una nueva asociación de ideas, como por ejemplo atribuirle el significado de “tener hambre” (fig. IX/6, viñeta 2).

Como vemos, el sistema de significación del cómic y de las narraciones pictográficas está inmerso en un estado de cambio permanente. Los conceptos teóricos que manejamos en estas páginas no solo dependen y varían en función de los formatos y del género; son también producto de una realidad histórica muy concreta. La aparición del *índice* como solución narrativa puramente visual, por ejemplo, tuvo lugar en cuanto el aguafuerte permitió un mayor detalle en el grabado en plancha de cobre. La función de *relevo* del texto apareció también gracias al aguafuerte, ya que al adquirir el dibujo mayor expresividad y poder comunicar emociones e información narrativa por sí mismo, los grabadores pudieron prescindir de los textos explicativos y empezaron a utilizar el contenido verbal para contradecir a la imagen o atribuirle un significado inesperado. Términos como *índice* o *texto de relevo*, por tanto,

pueden servirnos para poner nombre a los síntomas formales de una época y un género determinado, en este caso la tira cómica y el *cartoon* político de la Inglaterra del siglo XIX y de la segunda mitad del XVIII, pero también para predecir algunos de los caminos que el cómic tomará en el futuro.

Tal vez debido a que algunos creadores de cómic están empezando a descubrir la riquísima tradición de narraciones pictográficas que David Kunzle contribuyó a difundir gracias a sus dos volúmenes sobre el tema, cada vez con mayor frecuencia se utilizan viejos recursos narrativos caídos en desuso, a los que empieza a dársele ahora una utilidad diferente. Por ejemplo, la imagen ilustrativa, la cual sirve de adorno a un fragmento de texto, es un mecanismo habitual en el libro infantil ilustrado, pero no lo era en el cómic, ya que estaba considerada una forma de narración un tanto caduca que da como resultado un ritmo demasiado entrecortado en comparación con las suaves y veloces secuencias en movimiento a las que nos tiene acostumbrados el cómic actual. Lejos quedan títulos como *Flash Gordon* o *El Príncipe Valiente*, en los que cada viñeta funcionaba prácticamente como una página de libro ilustrado: por preciosas que fueran sus imágenes, éstas se antojaban casi inútiles, pues el texto ya transmitía al lector toda la información necesaria para seguir la narración.

Muy recientemente, sin embargo, la novela gráfica ha supuesto un resurgir de la imagen ilustrativa, aunque el uso que se le da a la ilustración es completamente diferente al que se le da en los libros ilustrados o en tiras como *Flash Gordon* o *El Príncipe Valiente*. Algunos autores de novela gráfica utilizan la imagen ilustrativa junto con textos de carácter muy literario con el fin de destacar el valor de las palabras y remitir al lector al origen oral de una narración biográfica (*La Guerra de Alan*), o al origen también oral de las narraciones populares (*El Pie Frito*) o incluso al origen oral de las narraciones bíblicas (*El Génesis Ilustrado*). En esta última obra, un trabajo monumental en el que Robert Crumb se propone conservar íntegro el texto original del Génesis, las viñetas se suceden como en un cantar de ciego en el que cada imagen reproduce de forma literal el contenido de cada uno de los versículos del texto bíblico, aunque con algunas variaciones interesantes.

Si en estas obras podemos constatar la influencia de la literatura ilustrada y de la estampa secuencial à la Hogarth, en otros creadores, como por ejemplo, Chris Ware, es posible apreciar el ascendente de la página dominical y de la tira narrativa. Las cualidades pictóricas de estos dos formatos, invitaban a sus lectores a fijarse en la página como un todo y Ware se vale de ello para crear sus asombrosos “mapas de memoria” (figs. VIII/37 y 52) en los que la secuencialidad lineal queda abolida a favor de un sistema de lectura basado en la asociación de ideas, pudiendo el lector saltar libremente de una viñeta a otra, lo cual contribuye a crear una “sensación física de tiempo perdido”, que Jacques Samson considera un hito central en la obra de Ware, vinculando sus esfuerzos por representar el

recuerdo humano con la “*obsesión de la memoria* emblemática en escritores como Proust, Joyce o Faulkner” (Samson, 2010: 4).

Esta representación simultánea de recuerdos libremente asociados es solo una de las muchas posibilidades narrativas a las que el cómic reciente ha accedido gracias a una mirada atenta a la tradición que le precede. Como decíamos antes, al examinar las especies de narración pictográfica anteriores al cómic, hemos desarrollado conceptos como secuencia relato, secuencia mimética, secuencia descriptiva o secuencia metafórica. Y sin embargo, estos conceptos no solo sirven para dar nombre a realidades pasadas, sino también para proyectarlas hacia el futuro. Aquella tira sobre la fuga de Jack Sheppard que comentábamos en el capítulo segundo (fig. II/25) consistía básicamente en una larga secuencia descriptiva en la que se enumeraban los objetos y los espacios que el bandido utilizó para escaparse de la cárcel. Se trata de un raro ejemplo de narración articulada, valga la paradoja, exclusivamente a través de una descripción. Su mera existencia es prueba de la validez de este recurso y de la validez también de su aplicación futura.

Y, en efecto, así lo demuestra Richard McGuire, quien en un originalísimo cómic sin título publicado en la revista *McSweeney's Quarterly Literary Concern* consigue narrar una historia no tanto mediante la representación de acciones, sino mediante la descripción de espacios y objetos. En el fragmento que reproducimos en la fig. IX/7 se narra el paso del tiempo mediante las imágenes puramente icónicas de una taza de café y un reloj y apenas un par de acciones (una mano que limpia las migas de un sándwich y un coche saliendo del aparcamiento) plasmadas de forma totalmente estática. (La ralentización del tiempo mediante un procedimiento descriptivo parece ser una constante en el nuevo cómic norteamericano, en parte por la influencia del *manga*, en parte también por la que el propio McGuire ha ejercido sobre autores como Chris Ware<sup>74</sup> o Seth).

Al no haber dado predominio a ninguno de los tres niveles posibles de significado (viñeta, secuencia o página) y al haber adoptado una base diacrónica para nuestro estudio, hemos podido desarrollar una batería terminológica que es posible aplicar a un gran número de especies narrativas y formatos, desde la tira narrativa al cómic, la página dominical o la novela gráfica, con el fin de explicar algunas de sus peculiaridades formales e incluso de intuir formas futuras de expresión. Ahora bien, no debemos tomar nuestro objeto de estudio en abstracto. Hemos de tener siempre en mente que las imágenes que hemos reproducido en estas páginas no son más que eso: imágenes. En cambio, los comics y las tiras narrativas son objetos materiales sujetos a condiciones de lectura específicas que

---

<sup>74</sup> Según palabras del propio Ware durante su intervención, junto a Paul Gravett, en la *Contemporary Comics Conference* celebrada en la Universidad de Copenhague, el 21 de Mayo de 2010.

determinan, en mayor o menor grado, sus características formales. Como hemos visto gracias a numerosos ejemplos, al cambiar los formatos de lectura, suelen cambiar también características formales; y sin embargo, el cambio formal suele ser más lento que el cambio en el soporte físico.

Por ejemplo, en el epígrafe VII.1.2.2., “El bocadillo como elemento secuenciador”, explicábamos cómo con la página dominical empezó a hacerse un uso del bocadillo totalmente novedoso: Outcault se sirvió por primera vez de él para introducir diálogo dramático. En las páginas dominicales y las tiras de Outcault, los personajes de un cómic empezaron a intercambiarse información mediante bocadillos y a reaccionar a ésta de tal forma que, mediante sus palabras, conseguían producir efectos determinantes en la narración; basta recordar cómo se sobresaltaba el *Yellow Kid* al ver que el loro encerrado en el gramófono le contestaba. Sin embargo, esto no quiere decir que después de la publicación de esta secuencia, el uso del bocadillo pasara a ser dramático y secuencial de golpe y plumazo.

En 1906, diez años después de aquella secuencia del gramófono, el pintor expresionista Lyonel Feininger empezó a publicar la página dominical *The Kin-Der Kids*, un título de corta vida, pero enormemente influyente. *The Kin-Der Kids* aparece en el momento de mayor auge de la página dominical. La competitividad de las secciones de cómic en los suplementos de los domingos es enorme, multitud de títulos aparecen y desaparecen con sorprendente velocidad, y poco a poco la página dominical va desarrollando un sistema narrativo propio. Algunos creadores como George McManus, Richard F. Outcault o Frederick Burr Opper descubrieron a mediados de la primera década del siglo XX que si colocaban los bocadillos en el extremo superior de la viñeta, o simplemente si los alineaban de forma clara, se facilitaba al lector la tarea de pasar de uno a otro, ya que de este modo el orden en que habían de ser leídos resultaba inequívoco. Esto permite a los mencionados creadores hacer que sus personajes tengan intercambios de información complejos, llenos de réplicas y contrarréplicas.

El humor que caracteriza a *Happy Hooligan*, uno de los títulos de Opper, depende en buena medida de que sepamos en qué orden hay que leer los bocadillos. Si tuviéramos alguna duda al respecto, sería difícil comprender la secuencia de acontecimientos. En la segunda tira de la fig. IX/8, el primo de Happy Hooligan, Waldorf, está entrando en casa mientras Happy habla con su padre. Éste le pide a Happy que salude a su primo, cosa que hace enseguida. Sin embargo, al girarse, Happy golpea a su padre sin querer con los zancos que lleva en la mano. Al girarse de nuevo para pedir perdón, su padre se queja y Happy golpea esta vez a su primo, y así... El diálogo, el orden de los saludos y de las quejas del primo y del padre son esenciales para la narración, pues son la causa de que Happy se dé la vuelta una y otra vez para atender a su interlocutor, golpeando al personaje que tiene detrás. Si examinamos

cualquier otra página dominical de Oppen, Outcault o McManus, dibujada a mediados de la primera década del siglo XX, comprobaremos cómo la secuencia dialógica cada una tiene mayor importancia en la narración.

Sin embargo, no ocurre así con Lyonel Feininger y sus *Kin-Der Kids*. En las viñetas de este título se aprecia un uso no secuencial del bocadillo, similar al de las tiras de Cruikshank (fig. III/1) y de William Heath (fig. II/33), o al de las páginas que Oppen dibujaba antes de 1905. En *The Kin-Der Kids*, el orden en que han de ser leídos los bocadillos es muchas veces confuso debido a su irregular posición, pero esto no le supone ningún obstáculo al lector a la hora de seguir la narración, ya que ésta no está basada tanto en el intercambio de información, como en el puro espectáculo gráfico. La idea que Feininger tiene del cómic es muy diferente a la que tienen Outcault, Oppen o McManus, y es mucho más dependiente del formato de publicación que la de estos últimos, pues exige del lector no tanto una lectura secuencial de los diálogos como una actitud contemplativa ante lo que ocurre; actitud que puede darse con facilidad en la página dominical, pues su enorme tamaño invita a detenerse en ella y recrearse en sus detalles gráficos como si fuera un lienzo. A primera vista, la colocación de los bocadillos puede parecer torpe o insegura, pero en realidad su distribución caótica es totalmente deliberada, pues no importa el orden en que los leamos: las exclamaciones y los diálogos no van dirigidos a nadie concreto, las preguntas (“¿No puedo echarme una siesta sin que sus metáis en problemas, tarambanas sin sentido?”) son retóricas y no piden respuesta (fig. IX/9). Aquí reside la gran diferencia entre la obra de Feininger y la de sus coetáneos: a Feininger no le interesa dramatizar los intercambios verbales, sino que el lector se deleite en la contemplación de los enormes tornados, de los cielos inmensos, amplios campos de fútbol, tejados y campanarios afilados como agujas que pueblan sus historias; deleite que solo puede darse en el formato original, de 45 x 62 centímetros, ya que en cualquier reproducción de tamaño inferior como la que incluimos aquí, los ojos del lector tratarán de leer las viñetas deseosos de saltar cuanto antes a la próxima para seguir la secuencia.

Así pues, durante una época que abarcaría la última década del siglo XIX y la primera del XX, y debido a las peculiares características físicas del formato página dominical, convive la lectura secuencial de bocadillos introducida por Outcault y el uso exclamativo, no dramático y no secuencial del bocadillo característico de Cruikshank, Heath, y ya en el siglo XX, Feininger. El paso de uno a otro, como vemos, no es tan brusco como cualquier explicación de dicho cambio nos pueda dar a entender; ambos usos del bocadillo siguen conviviendo durante un tiempo. Lo que es más, si el uso dialógico y dramático del bocadillo ha sobrevivido al que le daba Feininger, perdurando hasta nuestros días, se debe no a una “mejora del lenguaje del cómic”, sino simplemente a que el cómic ha pasado a publicarse en un formato más pequeño. Al irse reduciendo progresivamente las dimensiones de los cómics, pasando de la página



dominical al *comic-book* o al *álbum*, han ido abandonando también su naturaleza pictórico-contemplativa para acercarse cada vez más a lo literario mediante la adopción de un tamaño similar al de las revistas de ficción de “papel de pulpa” o al de las revistas de humor. Incluso hoy en día, la novela gráfica sigue invitando más a la lectura que a la contemplación, en parte debido a que el formato y el tamaño de la mayor parte de ellas es similar al de las novelas convencionales.

Sin embargo, existen numerosos autores hoy en día que reivindican esa naturaleza pictoricista del cómic que durante tanto tiempo ha permanecido olvidada, haciendo que la página sea un lugar de cita entre lo secuencial y lo no secuencial, como ocurre en las viñetas de Feininger. En *13, Rue del Percebe*, Francisco Ibañez hace un uso no secuencial de los bocadillos, como Feininger, consiguiendo que este recurso sobreviva incluso en un formato de tamaño inferior. Art Spiegelman, un autor más vanguardista, va aún más lejos y publica sus entregas de *Sin la sombra de las torres* en el periódico *Die Zeit*, aprovechando el enorme tamaño de sus páginas (formato *broadsheet*, aproximadamente el mismo que *The Kin-Deer Kids*) para incluir en ellas secuencias que no es necesario leer en ningún orden concreto, como hace también Chris Ware. La página que reproducimos en la fig. IX/10 invita a la contemplación y a la lectura no secuencial de modo similar a las primeras páginas de *The Yellow Kid* (fig. VII/39), antes de que Outcault incorporase en ellas el bocadillo (de hecho, Spiegelman cita al primer Outcault y a Feininger como inspiración de esta obra). Podemos leer las secuencias que contiene en cualquier orden: de arriba abajo, de abajo arriba, empezar por la secuencia central; incluso en ésta, al estar compuesta de viñetas que simulan fotos, ni siquiera tenemos que seguirlas en orden para entender lo que nos están contando, pues no son más que un cúmulo de deshilvanadas impresiones narradas por un testigo de la caída de las Torres Gemelas.

Debido a esto, la aplicación de los conceptos y de las herramientas teóricas descritas en esta tesis doctoral habrá de ser siempre relativa. Por un lado, tenemos conceptos que marcan un antes y un después en la evolución del lenguaje de la narración pictográfica, un antes y un después en la forma de narrar con imágenes. Así ocurre con el uso secuencial del bocadillo, la aparición de la secuencia mimética o la aparición del texto manuscrito. Estos hitos, sin embargo, ni son hitos abstractos ni se dan de forma absoluta. Como hemos visto, el uso no secuencial del bocadillo convive durante un tiempo (en la obra de Feininger y de otros autores) con el uso secuencial, autores como Doré siguen utilizando la secuencia relato años después de que Töpffer introdujera la secuencia mimética y cuando Cham, el principal discípulo de Töpffer, adapta *Histoire de Monsieur Criptogame* para una edición barata, cambia la letra manuscrita de su maestro por caracteres tipográficos. Por otro lado, además de la pervivencia de viejos usos y recursos durante una breve época, algunos de ellos, como también hemos visto, reaparecen siglos más tarde para adquirir un nuevo significado: Ibañez usa el bocadillo de forma no secuencial para

dar a entender que todo lo que ocurre en su edificio de apartamentos tiene lugar en un momento indeterminado del tiempo, Emmanuel Guibert usa constantemente la secuencia relato en *La Guerra de Alan* y en *El Fotógrafo* pues este modo narrativo se ajusta a la perfección a la estructura episódica del género biográfico oral (estas dos novelas gráficas están basadas en los relatos verbales que los propios biografiados le hacen a Guibert), y por último, Enki Bilal utiliza con frecuencia el texto tipográfico para atribuírselo a voces frías como, por ejemplo, las de los robots.

La relatividad de nuestras herramientas teóricas no es solo diacrónica, sino también sincrónica. La terminología de composición de página que hemos desarrollado siempre será más útil para analizar páginas dominicales como *Little Nemo* o *The Kin-der Kids*, que para analizar novelas gráficas más o menos lineales como *Maus* o *La Guerra de Alan*. Algunos géneros como el de superhéroes o el de *funny animals* o, en general, el cómic infantil no hacen uso, casi sin excepciones, de la secuencia descriptiva y mucho menos de la metafórica. Esta última es muy importante, sin embargo, en el cómic-ensayo, donde por otro lado, la secuencia mimética casi no tiene aplicación, excepto cuando la voz argumentativa se encarna en un personaje, como ocurre en *Understanding Comics*, de Scott McCloud, o en *Brought to Light: Shadowplay*, de Alan Moore y Bill Sienkiewicz. En cuanto al contenido verbal de la viñeta, advertimos ya en su momento que el sistema de oposiciones que hemos desarrollado para explicar la función del texto según el aspecto gráfico que tenga éste, es altamente variable en cuanto a sus posibles significados y solo funciona como sistema de oposiciones en obras que posean una gran variedad de granos de voz textual, como por ejemplo *The Spirit* o *Acme Novelty Library*. Existen, sin embargo, cómics cuyos autores no cargan de significado las diferencias gráficas que pueda haber entre un texto y otro, como por ejemplo ocurre con *Conejo de Viaje*, de Liniers, una obra dibujada y escrita “al vuelo”, al estilo de un diario, con la consiguiente variabilidad gráfica entre lo escrito en un momento u otro. En casos como éste, no tendría ningún sentido aplicar nuestro sistema de oposiciones.

La relatividad de nuestro aparato conceptual (algo inevitable en todo análisis teórico) tiene, sin embargo, una ventaja, pues hace que sea posible aplicarlo a un gran número de géneros, formatos y especies narrativas, ya que para diseñarlo no solo hemos tenido en cuenta el cómic, sino también la tira narrativa, las estampas secuenciales o la tira cómica. Queda fuera de nuestro estudio el creciente fenómeno de los cómics en Internet, del cual hemos tenido que prescindir al centrarnos en el medio impreso. Por el momento, la gran mayoría de cómics que circulan en Internet son versiones “piratas” de títulos publicados en papel, cuyo fácil acceso a través de la red (por no hablar de la gratuidad ilegal) convierte su descarga en algo tentador no solo para el aficionado, sino sobre todo para el investigador. La experiencia lectora de estos cómics digitales no es todavía demasiado agradable y mucho menos cómoda si se utiliza la pantalla del ordenador, aunque en los próximos años puede acercarse mucho a la

experiencia de leer un cómic en papel, en cuanto se popularicen y se abaraten soportes de lectura digital en color como el iPad de Apple.

Las características formales de estos cómics digitales “piratas” son exactamente las mismas que tiene un cómic convencional, ya que se leen de igual manera. Tampoco aportan muchas innovaciones los cómics publicados en blogs, si bien ya no se trata de meras translaciones del papel a la pantalla, sino de tiras creadas (por lo general) por los mismos autores de los blogs; algunos de ellos, profesionales del cómic en papel que “cuelgan” en sus *webs* contenido inédito o creado específicamente para Internet (Manuel Bartual o Mauro Entrialgo); otros, aficionados que con el tiempo han ido adquiriendo popularidad, como es el caso de Nicholas Gurewitch con su ya clásica página *The Perry Bible Fellowship*. Los blogs siguen sin aportar nuevas formas de leer un cómic con respecto a sus versiones en papel, sin embargo, ofrecen a los creadores una libertad superior a la que tendrían al publicar en el mercado convencional. El coste de publicación en Internet es nulo y, por lo tanto, el riesgo económico inexistente. Es bien posible que, en el mercado editorial, un autor como Gurewitch se hubiera topado con numerosas dificultades para editar sus tiras, caracterizadas por elipsis de difícil comprensión y por un humor completamente absurdo; sin embargo, gracias a Internet Gurewitch ha podido acceder de forma rápida a un público muy amplio y, en apenas ocho años, convertirse en un nombre de referencia en la tira contemporánea.

Existe, sin embargo, otro tipo de cómic digital que aprovecha no solo las novedades que Internet ofrece en cuanto al modo de publicación, sino también las que ofrece en cuanto a forma de lectura. Scott McCloud, autor de *Understanding Comics*, ha demostrado un interés especial por las nuevas posibilidades que permite la pantalla a la hora de leer un cómic, adaptando sus creaciones digitales a este nuevo formato. En *Scottmccloud.com* podemos encontrar, por ejemplo, *My obsession with chess*, un cómic que se lee como una tira continua vertical y sin paginación, es decir, como un papiro; *Porphyria's Lover*, una historieta en forma de diagrama de lectura vertical que adapta un poema de Robert Browning; o *The Right Number*, una novela gráfica digital en la que se muestra una sola viñeta en pantalla: para seguir la lectura basta con pinchar dentro de la viñeta para que surja otra del interior (fig. IX/11).

Por el momento, las novedades formales que ha introducido McCloud se reducen a la lectura en vertical y la lectura “hacia dentro”, pero las posibilidades que ofrece Internet podrían ir más allá de simples cambios en el vector de lectura. Por ejemplo, combinando el desplazamiento en vertical con el horizontal sería posible crear una “página infinita”, o usando enlaces hipertextuales en las imágenes se podría dar al lector la opción de saltar de una viñeta a otra siguiendo vínculos temáticos o metafóricos.

Estas nuevas formas de lectura, en combinación con algunos de los recursos formales descritos en estas páginas, podrían dar como resultado formas narrativas de lo más estimulante. Sería posible, por ejemplo, aprovechar la “página infinita” para construir composiciones diagramáticas como las de Chris Ware sin vernos constreñido por los límites de la página impresa, los cuales obligan en la actualidad a dicho creador a diseñar diagramas de lectura circular y recursiva. El hipertexto pictográfico, por otro lado, sería un mecanismo ideal para experimentar con la secuencia metafórica, haciendo que el lector pase de una secuencia a la siguiente no necesariamente siguiendo un hilo cronológico, como ocurre en una narración convencional, sino en virtud de una asociación libre de ideas. El hipertexto pictográfico podría ser una herramienta excepcional para articular una forma de narración apenas trabajada todavía en el cómic como es el flujo libre de conciencia.

Al margen de lo que Internet nos depare en el futuro, creemos que los cambios formales que introducirá en la narración pictográfica están ya en potencia implícitos en las especies narrativas anteriores. El cómic aparecido a finales del siglo XX en la prensa estadounidense no supuso más que una sistematización de recursos que ya habían sido utilizado antes pero de una manera limitada y aislada: la secuencia mimética para representar el movimiento, el texto manuscrito en el interior de la viñeta, las composiciones productivas de página, etc. Si antes de la aparición del cómic, estos recursos que ya existían hubieran sido descritos desde el ámbito académico, tal vez habría sido posible intuir cuál iba a ser el camino que tomaría la narración pictográfica con la llegada del soporte del suplemento dominical. Hemos tenido siempre en mente, mientras elaborábamos los conceptos teóricos que hemos manejado en estas páginas, el que estos pudieran aportar sugerencias útiles a la hora de hacer una proyección futura hacia nuevos soportes como Internet, iPad o similares, los cuales, lejos de suponer una traición al cómic en papel, supondrán en cuestión de décadas un nuevo eslabón en la historia de la narración pictográfica, como en su día lo fue la caricatura al pasar a ser el estilo gráfico dominante en las tiras, o el cómic al publicarse en los suplementos dominicales. Todo cambio formal, todo cambio en el modo de contar una historia es, en cierto modo, una forma de adaptarse al entorno: al formato de publicación, a su público, a los medios tecnológicos y al contexto cultural. Esperamos que esta tesis doctoral haya contribuido a arrojar algo de luz sobre dichos cambios y sobre el proceso adaptativo que la narración pictográfica ha sufrido a lo largo de los siglos, hasta llegar a lo que hoy en día conocemos por el nombre de cómic.

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ADRIÁN VEGA, Miriam (2009) “Rodolphe Töpffer: de la fisiognomía práctica a la literatura en imágenes”, en *Congreso Internacional Imagen Apariencia. Noviembre 19, 2008 – Noviembre, 21, 2008*, Murcia, Universidad de Murcia. (pp. 27-46)

ALARY, Viviane (2000) “La historieta española: del presente al pasado”, en BALLESTEROS, Antonio y DUÉE, Claude, coordinadores, *Cuatro lecciones sobre cómic*, Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha, 2000. (pp. 35-66)

\_\_\_\_\_ (2002) “La historieta española 1870-1939: Breve reseña”, en ALARY, Viviane, editora, *Historieras, comics y tebeos españoles*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, 2002. (pp. 22-42)

ALBALADEJO, Tomás (1983) “Pragmática y sintaxis pragmática del diálogo literario: sobre un texto dramático del Duque de Rivas”, en *Anales de Literatura Española, n° 1*. (pp. 225-247)

\_\_\_\_\_ (1990) “Semántica extensional e intensionalización literaria: el texto narrativo”, en *Epos: revista de filología, año 1990, n° 6*, UNED. (pp. 303-314)

\_\_\_\_\_ (1991) *Retórica*. Madrid, Síntesis.

ALTARRIBA, Antonio (2006) “Los grabados de William Hogarth”, en *Los inicios del relato en imágenes*, Vitoria, Comisión de Álava de la Real Sociedad Bascongada de los Amigos del País. (pp. 7-32)

\_\_\_\_\_ (2008) “La historieta. Un medio mutante”, en *Quimera: Revista de Literatura*, n° 293, Mataró, Ediciones de Intervención Cultural. (pp. 48-55)

ANGELINI, Sandro (1976) *I 33 Giochi del Mitelli*, Milán, Grafica Gutenberg.

ANTAL, Frederick (1962), *Hogarth and His Place in European Art*, Nueva York, Basic Books.

AVALLE-ARCE, Juan Bautista (1988) “Cervantes y el narrador infidente”, en *Dicenda: Cuadernos de Literatura Hispánica, n° 7*, Madrid, Universidad Complutense. (p. 163-172)

APOSTOLIDÈS, Jean-Marie (1984) *Les métamorphoses de Tintin*, París, Seghers.

ARISTÓTELES (c. 330 a.C.) *Poética*, trad. de Antonio López Eire, Madrid, Istmo, 2002.

BAETENS, Jan y LEFEVRE, Pascal (1993) *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*, Bruselas,

Centre Belge de la Bande Dessinée.

BARBERGER, Nathalie (1998) “Ce qui manque à la série”, en MONCOND'HUY, Dominique y NOUDELMANN, Francois, editores, *Suite/Série/Séquence*, Poitiers, La Licorne, 1998. (pp. 119-127)

BARBIERI, Daniele (1991) *I linguaggi del fumetto*, Milán, Fabbri; *Los lenguajes del cómic*, trad. de Juan Carlos Gentile Vitale, Barcelona, Paidós, 1993.

BARKS, Carl (2008) *Biblioteca Carl Barks, vol. 1*, Barcelona, Planeta deAgostini.

BARRERO, Manuel, MARTÍNEZ-PINNA, Eduardo y BOSQUE SENDRA, Juan Manuel (2008) “The Spirit – Saga”, en *Tebeosfera*, enlace electrónico [http://www.tebeosfera.com/obras/creaciones/the\\_spirit\\_-saga-.html](http://www.tebeosfera.com/obras/creaciones/the_spirit_-saga-.html)

BARTHES, Roland (1964) “Rhétorique de l'image”, en *L'Obvie et l'Obtus: Essais critiques III*, París, Éditions du Seuil, 1982. (pp. 25-41)

\_\_\_\_\_ (1966) “L'analyse structurale du récit”, en *Communications*, n° 8, París, Éditions du Seuil; “Introducción al análisis estructural de los relatos”, trad. de Beatriz Dorriots, en CUESTA ABAD, José Manuel y JIMÉNEZ HEFFERNAN, Julián, *Teorías literarias del siglo XX*, 2005. (pp. 165-182)

\_\_\_\_\_ (1972) “Le grain de voix”, en *Musique en jeu*, n° 9; ¿Por dónde empezar?, trad. de Francisco Llinás, Barcelona, Tusquets, 1974. (pp. 146-163)

BARTUAL, Roberto (2008) “¿Es el cómic el único arte secuencial? Ecos de la secuencia en el arte pictórico”, en *Revista Digital Universitaria*, vol. 9, n° 6, UNAM, México D.F., enlace electrónico <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num6/art34/int34.htm>

BAUDELAIRE, Charles (1855) “De l'essence du rire”, en *Lo cómico y la caricatura*, trad. y edición de Carmen Santos, Madrid, Visor, 1988

BAZIN, André (1950) “Peinture et cinéma”, en *Qu'est-ce que le cinéma?*, París, Éditions du Cerf, 1976.

BEATY, Bart (2007) *Unpopular Culture: Transforming the European Comic-Book in the 1990s*, Toronto, University of Toronto Press.

BECKER, Stephen (1960) *Comic Art in America*, Nueva York, Simon & Schuster.

BENJAMIN, Walter (1935) “*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*”; “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en BENJAMIN, Walter, *Discursos interrumpidos I*, trad. de Andrés E. Weikert, Taurus, Buenos Aires, 1989. (pp. 5-32)

\_\_\_\_\_ (1971) *Oeuvres 2: Poésie et Révolution*, París, Denoël.

BERGER, John (1972) *Ways of Seeing*, Londres, BBC y Penguin; *Modos de ver*, trad. de Justo G. Beramendi, Barcelona, Gustavo Pili, 1972.

BERONÁ, David A. (2002) “Pictures Speak in Comics Without Words: Pictorial Principles in the Work of Milt Gross, Hendrik Dorgarthen, Eric Drooker, and Peter Kuper”, en VARNUM, Robin y GIBBONS,

Christina, editores, *The Language of Comics: Word and Image*, Jackson, Mississippi, University Press of Mississippi, 2002. (pp. 19-39)

BOECIO, Severino (c. 524) *Consolatio Philosophiae*; trad. de Leonor Pérez Gómez, *La Consolación de la Filosofía*, Madrid, Akal, 1997.

BORGES, Jorge Luis (1945) “El aleph”, en BARNATÁN, Marcos Ricardo, editor, *Narraciones*, Madrid, Cátedra, 1992.

BRUNETTE, Peter (1995) *The Films of Michaelangelo Antonioni*, Cambridge, Cambridge University Press.

CARLIN, John (2005) “Art History of Twentieth Century American Comics”, en CARLIN, John, KARASIK, Paul y WALKER, B., editores, *Masters of American Comics*, Los Ángeles y New Haven, Hammer Museum y Yale University Press.

CARRIER, David (2000) *The Aesthetics of Comics*, University Park, Pennsylvania, Penn State University Press.

CARRIÈRE, Jean-Claude (1996) *Le film qu'on ne voit pas*, París, Plon; *La película que no se ve*, trad. Carlos Losilla Alcalde, Barcelona, Paidós, 1997.

CHABON, Michael (2001) *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*, Nueva York, Picador.

CICERÓN (55 a.C.) *De Oratore; Sobre del orador*, Madrid, Gredos, 2002.

CIOFFI, Frank L. (2002) “Disturbing Comics: The Disjunction of Word and Image in the Comics of Andrzej Mleczko, Ben Katchor, R. Crumb and Art Spiegelman”, en VARNUM, Robin y GIBBONS, Christina, editores, *The Language of Comics: Word and Image*, Jackson, Mississippi, University Press of Mississippi, 2002. (pp. 97-122)

COUCH, N. C. Christopher (2001) “The Yellow Kid and the Comic Page”, en VARNUM, Robin y GIBBONS, Christina, editores, *The Language of Comics: Word and Image*, Jackson, Mississippi, University Press of Mississippi, 2002. (pp. 60-74)

DE GREGORIO, Carlos (2010) “13, Rue del Percebe: el absurdo en la comunidad de vecinos”, en *13, Rue Bruguera*, enlace electrónico <http://seronoser.free.fr/bruguera/13ruedelpercebe.htm>

DELEUZE, Gilles (1985) *Cinéma 2: L'Image-temps*, París, Minuit.

DORFMANN, Ariel y MATTELART, Armand (1971) *Para leer al Pato Donald*, México D.F., Siglo XXI, 2000.

DUPUY, Jean y BARBERIAN, Charles (1994) *Journal d'un album*, París, L'Association; *Diario de un álbum*, trad. de Jaime Rodríguez, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2001.

ECO, Umberto (1964) *Apocalittici e integrati*, Milán, Bompiani; *Apocalípticos e integrados*, trad. de Andrés Boglar, Barcelona, Lumen, 1985.

EISENSTEIN, Sergei Mikhailovich (1949) *The Film Form*, trad. de Jay Leyda, Nueva York, Harcourt;

*La forma del cine*, México D. F., Siglo XXI, 1986.

\_\_\_\_\_ (1991a) *Towards a Theory of Montage*, vol. 1, Londres, British Film Institute; *Hacia una teoría del montaje*, vol. 1, trad. de José García Vázquez, Barcelona, Paidós, 2001.

\_\_\_\_\_ (1991b) *Towards a Theory of Montage*, vol. 2, Londres, British Film Institute; *Hacia una teoría del montaje*, vol. 2, trad. de José García Vázquez, Barcelona, Paidós, 2001.

EISNER, Will (1985) *Comics and Sequential Art*, Nueva York, Poorhouse Press; *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma, 2002.

\_\_\_\_\_ (1996) *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, Nueva York, Poorhouse Press; *La narración gráfica*, Barcelona, Norma, 2002.

\_\_\_\_\_ (2001) *Shop Talk*, Milwaukie, Oregon, Dark Horse; *Shop Talk: conversaciones con Will Eisner*, trad. de Fabián López y María Ferrer, Barcelona, Norma, 2005.

EVERAERT-DESMEDT, Nicole (1981) *Sémiotique du récit*, Louvain-la-Neuve, Cabay.

FERNÁNDEZ RODRIGUEZ, María Amelia (2005) “Metonimia e Hipertexto. Contribuciones desde la Retórica al análisis de la naturaleza teórica del Hipertexto”, en CORREIA, Ángela y SOBRAL, Carolina, coordinadoras, *Rhetoric, Proceedings of the First Visual Congress of the Romance Literature Department, Faculty of Arts, Lisbon University*. Lisboa, Clepal. (pp. 1-10)

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre (1972) *La bande dessinée. Essai d'analyse sémiotique*, París, Hachette.

FUNARI, Pedro Paulo (1993) “El carácter popular de la caricatura pompeyana”, en *Gerión*, nº11, Madrid, Universidad Complutense de Madrid.

GARCÍA, Santiago (2010) *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri.

GARCÍA LORCA, Federico (1928) *Romancero Gitano*, Santiago de Chile, LOM, 1998.

GARCÍA SÁNCHEZ, Sergio (2000) *Sinfonía gráfica: variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*, Barcelona, Glénat.

GASCA, Luis (1969a) *Los cómics en España*, Barcelona, Lumen.

\_\_\_\_\_ (1969b) *Los héroes de papel*, Barcelona, Tàber.

GASCOIGNE, Bamber (1986) *How to Identify Prints*, Londres, Thames & Hudson.

GAUDREAU, André y JOST, François (1990) *Le récit cinématographique: cinéma et récit II*, París, Nathan; *El relato cinematográfico*, trad. de Nuria Pujol, Barcelona, Paidós, 1995.

GENETTE, Gérard (1972) *Figures III*, París, Seuil.



\_\_\_\_\_ (1979) *Introduction à l'architexte*, París, Seuil.

GIFFORD, Denis (1990) *The International Book of Comics, Revised Edition*, Londres, W. H. Smith.

GINSBERG, Allen y DROOKER, Eric (2006) *Illuminating Poems*, Nueva York, Running Press.

GOMBRICH, Ernst H. y KRIS, Ernst (1938) "The principles of caricature"; en KRIS, Ernst, *Psiconálisis de lo cómico*, trad. de Floreal Mazia, Buenos Aires, Paidós, 1964. (pp. 33-55)

GOMBRICH, Ernst H. (1950) *History of Art*, Londres, Phaidon; *Historia del arte*, trad. Rafael Santos Torroella, Madrid, Alianza, 1982.

\_\_\_\_\_ (1959) *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, Londres, Phaidon; *Arte e ilusión*, trad. Gabriel Ferrater, Barcelona, Gustavo Gili, 1979.

\_\_\_\_\_ (1979) *The Sense of Order. a Study in the Psychology of Decorative Art*, Oxford, Phaidon; *El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas*, Madrid, Debate, 1999.

GÓMEZ ALONSO, Juan Carlos (2000) "Retórica y poética en los siglos XVI y XVII: La operación retórica de la memoria", en *Edad de Oro, XIX*, Cantoblanco, Universidad Autónoma de Madrid. (pp. 121-30)

GROENSTEEN, Thierry (1988) "La narration comme supplément", en GROENSTEEN, Thierry, director, *Bande dessinée, récit et modernité*, París-Angoulême, Colloque de Cerisy. Futuropolis-CNBDI, 1988. (pp. 60-80)

\_\_\_\_\_ (1994) "Naissance d'un art", en GROENSTEEN, Thierry y PEETERS, Benoît, *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*, París, Hermann, 1994. (pp. 65-142)

\_\_\_\_\_ (1999) *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France.

GUBERN, Román (1972) *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Edicions 62.

\_\_\_\_\_ y GASCA, Luis (1988) *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra.

\_\_\_\_\_ y GASCA, Luis (2008) *Diccionario de onomatopeyas del cómic*, Madrid, Cátedra.

GUILLÉN, Claudio (1971) "Literature as System", en CUESTA ABAD, José Manuel y JIMENEZ HEFFERNAN, Julián, editores, *Teorías literarias del siglo XX*, trad. de Vicente Carmona, Madrid, Akal, 2005.

HALLIDAY, Michael Alexander Kirkwood (1975) *Learning How to Mean*, Londres, Edward Arnold.

HARVEY, Robert C. (2002) "Comedy at the Juncture of Word and Image", en VARNUM, Robin y GIBBONS, Christina, editores, *The Language of Comics: Word and Image*, Jackson, Mississippi, University Press of Mississippi, 2002. (pp. 75-96)

HAYMAN, Greg y PRATT, Henry John (2005) "What are Comics?", en GOLDBLATT, David y

BROWN, Lee, editores, *A Reader in Philosophy of the Arts*, Upper Saddle River, Nueva Jersey, Pearson Educational Inc. (pp. 419-424)

HEER, Jeet (2002) “Los colores de Krazy Kat”, en HERRIMAN, George (2008) *Krazy & Ignatz. Páginas dominicales 1935-1936*, trad. de Gonzalo Quesada, Barcelona, Planeta DeAgostini. (pp. 10-17)

HENRY, Albert. (1971) *Métonymie et métaphore*, París, Klincksieck.

HIGNITE, Todd (2006) *In the Studio: Visits with Contemporary Cartoonists*, New Haven, Yale University Press.

HOGARTH, William (1753) *Analysis of Beauty*, Londres, J. Reeves; *Análisis de la belleza*, trad. de Miguel Cereceda Sánchez, Madrid, Visor, 1997.

JAKOBSON, Roman y HALLE, Morris (1956) “Two Aspects of Language and Two Types of Aphasic Disturbances”, en JAKOBSON, Roman y HALLE, Morris, *Fundamentals of Language Revised Edition*, Mouton de Gruyter, Berlín, 1971. (pp. 67-96)

JONES, Terry (1980) *Chaucer's Knight: Portrait of a Medieval Mercenary*, Londres, Methuen.

KUNZLE, David (1973) *The History of the Comic Strip, vol. 1: The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, Berkeley, California, University of California Press.

\_\_\_\_\_ (1990) *The History of the Comic Strip, vol. 2: The Nineteenth Century*, Berkeley, California, University of California Press.

\_\_\_\_\_ (2002) *From Criminal to Courtier. The Soldier in Netherlandish Art 1550-1672*, Leiden and Boston, Brill.

LACASSIN, Francis (1971) *Pour une nouvelle art: la bande dessinée*, París, Slatkin.

LAUSBERG, Heinrich (1960) *Handbuch der literarischen Rhetorik. Eine Grundlegung der Literaturwissenschaft*, Munich, Max Hueber Verlag; *Manual de retórica literaria, vol. 2*, trad. de José Pérez Riesco, Madrid, Gredos, 1984.

LE GALLO, Claude y COUPERIE, Pierre (1967) *Bande dessinée et figuration narrative*, París, Palais du Louvre.

LE GUERN, Michel (1973) *Sémantique de la métaphore et la métonymie*, París, Larousse; *La metáfora y la metonimia*, trad. de Augusto de Gálvez-Cañero y Pidal, Madrid, Cátedra, 1976.

LEÓN, Pierre (1971) “Elements phonostylistiques du texte littéraire”, en *Problems of Textual Analysis*, Ottawa, Didier, 1971. (pp. 3-18)

LICHTENBERG, Georg Christoph (1794-99) *Kommentaren zu William Hogarths moralischen Bilderfolgen; The World of Hogarth: Lichtenberg's Commentaries on Hogarth's Engravings* trad. de I. y G. Herdan, Boston, Houghton Mifflin, 1966.

LODGE, David (1991) *The Modes of Modern Writing: Metaphor, Metonymy and the Typology of*

*Modern Literature*, Londres, Edward Arnold.

MANGUEL, Alberto (2000) *Reading Pictures*, Nueva York, Random House; *Leer imágenes*, trad. de Carlos José Restrepo, Madrid, Alianza, 2003.

MARCHESE, Angelo y FORRADELLAS, Joaquín (1986) *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, Barcelona, Ariel.

MARION, Philippe (1993) *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur. Essai sur la bande dessinée*, Louvain-la-Neuve, Academia.

McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press; *Entender el cómic: el arte invisible*, trad. de Enrique S. Abulí, Barcelona, Norma, 2005.

\_\_\_\_\_ (2000) *Reinventing Comics*, Nueva York, Harper Collins; *La revolución de los cómics*, trad. de Estudio Fénix, Barcelona, Norma, 2001.

MÉNDEZ ROLLÁN, Mauro (1986) *El cómic en la escuela: aplicaciones didácticas*, Valladolid, Universidad de Valladolid.

MESKIN, Aaron (2007) “Defining Comics?”, en *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 65, n° 4, Philadelphia, Blackwell. (pp. 369-379)

METZ, Christian (1968) *Essais sur la signification au cinéma*, París, Klincksieck; *Film Language: a Semiotics of the Cinema*, trad. de Michael Taylor, Chicago, University of Chicago Press, 1974.

MIGIEL, Marilyn (1994) “Veronica Franco (1546-1591)”, en RUSSELL, Rinaldina, editora, *Italian Women Writers. A Bio-Bibliographical Sourcebook*, Westport, Connecticut, Greenwood Press, 1994. (pp. 138-145)

MOIX, Terenci (1965) *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera.

\_\_\_\_\_ (1995) *La gran historia del cine de Terenci Moix*, vol. 1, Madrid, ABC.

MOORE, Alan (1983) “The Importance of Being Frank Miller”, en *The Daredevils*, n°1, Londres, Marvel U. K. (pp. 14-15)

\_\_\_\_\_ (1999) “Appendix I: Annotations to From Hell”, en MOORE, Alan y CAMPBELL, Eddie, *From Hell*, Paddington, Australia, Eddie Campbell Comics. (pp. 494-535)

OLSON, Richard D. (2008) “R. F. Outcault, the Father of American Sunday Comics, and the Truth about the Creation of the Yellow Kid”, en *R. F. Outcault Society's Yellow Kid Site*, enlace electrónico <http://www.neponset.com/yellowkid/history.html>

ONG, Walter J. (1982) *Orality and Literacy: The Technologies of the Word*, Londres, Methuen & Co.; *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*, trad. de Angélica Scherp, México, D. F., Fondo de Cultura Económica, 1987.

ORWAY, Nico (2008) “Historia de los fanzines”, en *Minca*, n°1, trad. de Thomas Notcheff, Barcelona,

La Fanzinoteca Ambulant. (pp. 4-12)

PANOFSKY, Erwin (1924) *Idea: Ein Beitrag zur Begriffsgeschichte der älteren Kunsttheorie*, Leipzig; *Idea. Contribución a la historia de la teoría del arte*, trad. de María Teresa Pumarega, Madrid, Cátedra, 1978.

PAULSON, Ronald (1971) *Hogarth: His Life, Art and Times, vol. 1*, New Haven y Londres, Yale University Press.

PEETERS, Benoît (1998) *Lire la bande dessinée*. París, Flammarion.

PEIRCE, Charles Sanders (1904) *Collected Papers of Charles Sanders Peirce, vol. 2. Elements of Logic*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1974.

PIZARROSO QUINTERO, Alonso (1994) *Historia de la prensa*, Madrid, Centro de Estudios Ramón Areces.

PONS, Álvaro (2009) “Por alusiones”, en *La Carcel de Papel*, 22 de septiembre de 2009, enlace electrónico [http://www.lacarceldepapel.com/2009/09/22/por\\_alusiones/](http://www.lacarceldepapel.com/2009/09/22/por_alusiones/)

\_\_\_\_\_ (2010) “Formatos”, en *La Cárcel de Papel*, 27 de junio de 2010, enlace electrónico <http://www.lacarceldepapel.com/2010/05/31/formatos/>

PROUST, Marcel (1913) *À la recherche du temps perdu: 1. Du côté du chez Swann*, París, Grasset; *En busca del tiempo perdido: 1. Por el camino de Swann*, trad. de Pedro Salinas, Madrid, Alianza, 1966.

QUENNELL, Peter (1955) *Hogarth's Progress*, Nueva York, Viking Press.

REGGIANI, Federico (2009) “Análisis, síntesis y velocidad: la construcción de la secuencia en historieta como lugar de emergencia de la instancia de enunciación”, en *Diálogos de la comunicación*, n° 78, enlace electrónico <http://www.dialogosfelafacs.net/78/editorial.php>

REY, Alain (1978) *Les spectres de la bande*, París, Minuit.

RICOEUR, Paul (1985) *Temps et récit. I: L'Histoire et le récit*, París, Éditions du Seuil; *Tiempo y narración. I: Configuración del tiempo en el relato histórico*, trad. de Agustín Neira, México D.F., Siglo XXI, 2000.

RICOEUR, Paul (1988) “Preface”, en GAUDREAU, André, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, París, Klincksieck, 1988. (pp. i-xix)

RIDING, Christine (2006) ‘The Harlot and the Rake’, en HALLET, Mark y RIDING, Christine, editores, *Hogarth*, Londres, Tate Publishing, 2006. (pp. 72-93)

ROCK, I. y PALMER, S. (1990) “The Legacy of Gestalt Psychology”, en *Scientific American*, diciembre 1990. (pp. 84-90)

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis (1988) *El cómic y la utilización didáctica de los tebeos en la enseñanza*, Barcelona, Gustavo Gili.

RODRÍGUEZ PEQUEÑO, Mercedes y RODRÍGUEZ PEQUEÑO, Javier (2001) “El *horizonte de expectativas* como instrumento metodológico de la crítica literaria y la historia literaria. *San Manuel Bueno, Mártir*, de Unamuno”, en *Letras de Deusto*, vol. 31, n° 90, Bilbao, Universidad de Deusto. (pp. 79-102)

RUBIO MARTÍN, María (1987) “Fantasía creadora y componente imaginario en la obra literaria”, en *Estudios de lingüística*, n° 4, Alicante, Universidad de Alicante. (pp. 63-76)

SABIN, Roger (1996) *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*, Nueva York, Phaidon.

SACKS, Oliver (1985) *The Man Who Mistook His Wife for a Hat*, Londres, Gerald Duckworth & Co.; *El hombre que confundió a su mujer con un sombrero*, trad. de José Manuel Álvarez Flórez, Barcelona, Anagrama, 2002.

SAMSON, Jacques (2010) “Écriture modale de la bande dessinée: l’apport de Chris Ware”, en *Actes du colloque sur la bande dessinée, Amiens, 2007*, Bruselas, La letre volée. [en prensa]

SAMSON, Jacques y PEETERS, Benoît (2010) *Chris Ware: La Bande Dessinée Réinventée*, Montreal, Les Impressions Nouvelles.

SCHODT, Frederick L. (1983) *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Tokio, Kodansha.

SMOLDEREN, Thierry (2002) “Dossier A.B. Frost”, enlace electrónico [http://www.old-coconino.com/modules/frost/dossierfrost/essai\\_fr\\_03.htm](http://www.old-coconino.com/modules/frost/dossierfrost/essai_fr_03.htm)

\_\_\_\_\_ (2009) *Naissances de la bande dessinée*, Bruselas, Les Impressions Nouvelles.

THOMPSON, Iain (2005) “Deconstructing the Hero”, en McLAUGHLIN, Jeff, editor, *Comics as Philosophy*, Jackson, Mississippi, University Press of Mississippi, 2005. (pp. 100-129)

TILLEUIL, Jean-Louis (1986) *Pour analyser la bande dessinée*, Louvain-la-Neuve, Cabay.

TISDALL, Caroline y BOZZOLLA, Angelo (1977) *Futurism*, Londres, Thames and Hudson.

TISSERON, Serge (1985) *Tintin chez le psychanalyste*, París, Aubier.

\_\_\_\_\_ (1987) *Psychanalyse de la bande dessinée*, París, Presses Universitaires de France.

TÖPFFER, Rodolphe (1845) “Essay de Physiognomonie”, en GROENSTEEN, Thierry y PEETERS, Benoît, *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*, París, Hermann, 1994. (pp. 184-225)

TRUSLER, John (1833) *The Works of William Hogarth; in a Series of Engravings: with Descriptions, and a Comment on their Moral Tendency*, Londres, Jones and Co.

VARILLAS, Rubén (2009) *La arquitectura de las viñetas: texto y discurso en el cómic*, Sevilla, Viaje a Bizancio.

WARE, Chris (2005) *The ACME Novelty Library: Final Report to Shareholders and Saturday Afternoon*

*Rainy Day Fun Book*, Nueva York, Pantheon; *Catálogo de novedades ACME*, trad. de Rocío de la Maya, Barcelona, Random House, 2009.

\_\_\_\_\_ (2008) “Strip Mind”, en *Bookforum*, enlace electrónico [http://bookforum.com/inprint/015\\_01/2267](http://bookforum.com/inprint/015_01/2267)

WEINSTEIN, Krystyna (1997) *The Art of Medieval Manuscripts*, Londres, Lauren Glen; *El arte de los manuscritos medievales*, trad. de Olga Miró, Barcelona, Edunsa, 1998.

WERTHAM, Fredric (1955) *Seduction of the Innocent*, Nueva York, Museum Press.

WILLIAMS, Richard (2002) *The Animator's Survival Kit*, Londres, Faber & Faber.

YATES, Frances A. (1966) *The Art of Memory*, Oxford, Routledge; *El arte de la memoria*, trad. Ignacio Gómez de Liaño, Madrid, Siruela, 2005.

# ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.

ANÓNIMO (3000 a.C.) <i>Ilustraciones de una vasija de cerámica encontrada en Schahr-e Sochte</i> , Irán.	43
ANÓNIMO (2600 a. C.) <i>Fresco de la tumba de Ra-hotep</i> , Meidum, Egipto.	41
ANÓNIMO (s. II a.C.) “ <i>Graffiti político: Rvfvs est</i> ”, Pompeya, Villa de los Misterios.	293
ANÓNIMO (834) <i>Biblia de Moutier Grandval</i> , Londres, British Library.	48
ANÓNIMO (1200) <i>Choju-giga</i> , Kyoto, Templo de Kozan-ji.	293
ANÓNIMO (1250) <i>Códice florentino de Las Cantigas de Santa María, de Alfonso X el Sabio</i> , Florencia, Biblioteca Nacional.	49, 273, 332
ANÓNIMO (1330) <i>Biblia de Holkham</i> , Londres, British Library.	47, 271
ANÓNIMO (1350) <i>Crónica de Brujas</i> , en MANGUEL, Alberto (2000) <i>Leer imágenes</i> , Madrid, Alianza.	212
ANÓNIMO (1455-65) <i>Las torturas de San Erasmo</i> , París, Bibliothèque Nationale.	212
ANÓNIMO (1460) <i>Los diez mandamientos</i> , Munich, Staatsbibliothek.	52
ANÓNIMO (1500) <i>Lamento sobre el cuerpo de Cristo</i> , Oxford, Bodleian Library.	53, 209
ANÓNIMO (1520) <i>Das Wunderblut zu Wilsnagk / La sangre milagrosa de Wilsnack</i> , Greifswald, Universitätsbibliothek.	274
ANÓNIMO (1530) <i>Christus und die Minnende Seele</i> , Munich, Staatsbibliothek.	54, 140, 299
ANÓNIMO (1568) <i>Ejecución de los condes Egmont y Horn a manos del Concilio de la Sangre</i> , Rotterdam, Stichting van Stolk.	323
ANÓNIMO (1569) <i>El origen y el carácter de los cerdos que se hacen llamar Jesuitas</i> , Marburg, Westdeutsche Bibliothek.	249
ANÓNIMO (1589) <i>Asesinato de Enrique III y la ejecución de Jacques Clément</i> , París, Bibliothèque Nationale.	251
ANÓNIMO (1589) <i>El Asesinato de Enrique III</i> , Londres, British Museum.	181
ANÓNIMO (1617) <i>Eine merckliche History Wie Conchine Marquis d'Ancre den 24 April zu Paris erschosen, etc. / Una singular historia sobre cómo Concini, el Marqués d'Ancre, fue disparado en el 24 de abril de 1617 en París</i> , Braunschweig, Anton Ulrich Museum.	320

ANÓNIMO (1621) <i>Execution so zu Prag den 11/21 1621 angestellt und volnzogen worden (Ejecución de los rebeldes protestantes en Praga, 11 y 22 de Junio de 1621)</i> , Londres, British Museum.	57, 250
ANÓNIMO (1626) <i>Noticias terribles de lo ocurrido en la ciudad de Limburg</i> , Nuremberg, Germanisches Museum.	36
ANÓNIMO (1650) <i>Jugement de L'Inquisition dans la grande Place de Madrid</i> , Madrid, Museo Municipal.	248
ANÓNIMO (1650) <i>Neue Zeittung und Warhaffte erzehlung welcher gestalt ein reicher Bawr des Namens Berhard Kuntz, 1602, zu Augsburg</i> , Munich, Staatsbibliothek.	58
ANÓNIMO (1650) <i>Propaganda Ranter</i> , en ORWAY, Nico (2008) "Historia de los fanzines", en <i>Minca</i> , n <sup>o</sup> 1, trad. de Thomas Notcheff, Barcelona, La Fanzinoteca Ambulant.	253
ANÓNIMO (1679) <i>Los preparativos de la Armada Española, 1588, y la Conspiración de la Pólvara, 1605/6</i> , Londres, British Museum.	64
ANÓNIMO (1724) <i>An Exact Representation of the Holes Sheppard made in the Chimney / Una representación exacta de los túneles que Sheppard hizo en la chimenea</i> , Londres, British Museum.	59
ANÓNIMO (1750) <i>Remedio para curar a los borrachos</i> , en KUNZLE, David (1973) <i>The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825</i> , Berkeley, University of California Press.	327
ANÓNIMO (1848) "Der Schleppsäbel, erste Folge / El sable, primera parte", en <i>Fliegende Blätter</i> , n <sup>o</sup> 152, Heidelberg, Universitätsbibliothek.	144
ANÓNIMO (1850) <i>Auca de las Aventuras de Don Quijote</i> , Castellón de la Plana, Archivo Municipal de Castellón.	140, 185
ANÓNIMO (1889) <i>How a Horse Runs</i> , en KUNZLE, David (1990) <i>The History of the Comic Strip, vol. 2: The Nineteenth Century</i> , Berkeley, California, University of California Press.	27
ANÓNIMO (1891) "Der Collectiv-Theaterzettel", <i>Fliegende Blätter</i> .	138
ANÓNIMO (1944) <i>Superman y Joseph Goebbels</i> , Catálogo de la exposición <i>Héroes, Freaks y Super-rabinos</i> , celebrada en el Jüdisches Museum Berlin en el año 2010.	87
ANÓNIMO (1950) <i>Reconstrucción de la casa de un caudillo de la tribu de los</i>	42



<i>Haida</i> , Nueva York, American Museum of Natural History.	
APOLODORO DE DAMASCO (113 d. C.), <i>Columna de Trajano. Detalle de la Espiral nº1, secciones C y D</i> , Roma.	44
ARNO, Peter (1941) “Back to the old drawing board”, en <i>The New Yorker</i> , 1 de Marzo de 1941.	121
ATANGAN, Patrick (2003) <i>The Yellow Jar</i> , Nueva York, Nantier Beall Minoutschine.	147
AUSTER, Paul, KARASIK, Paul y MAZZUCHELLI, David (1994) <i>City of Glass</i> , Nueva York, Avon.	135, 179
BAGGE, Peter (1990) <i>Hate, nº 8</i> , Seattle, Fantagraphics.	124
BARKS, Carl y HANNAH, Jack (1942) “Donald Duck Finds Pirate Gold”, en <i>Biblioteca Carl Barks, vol 1</i> , trad. de Alfons Moliné, Barcelona, Planeta deAgostini, 2008.	321
BARLOW, Francis (c. 1682) <i>A True Narrative of the Horrid Hellish Popish-Plot</i> , página primera, Londres, British Museum.	15, 177
BARLOW, Francis (c. 1682) <i>A True Narrative of the Horrid Hellish Popish-Plot</i> , página segunda, Londres, British Museum.	253, 254
BARRY, Dan (1962) <i>Flash Gordon</i> , tira del 16 de octubre de 1962.	83
BEHAM, Hans Sebald (1537) <i>Danza de campesinos</i> , Madrid, Biblioteca Nacional.	55, 290
BILAL, Enki (2002) <i>La Femme Piège</i> , París, Les humanoïdes associés.	245
BOSCH, Hieronymus (1485-1490) <i>Tríptico Haywain, panel izquierdo</i> , Madrid, Museo del Prado.	128
BOTICELLI, Sandro (c. 1483) <i>Venus y Marte</i> , Londres, National Gallery.	210
BRIGGS, Raymond (1978) <i>The Snowman</i> , Nueva York, Random House, 2006.	313, 314
BRUEGHEL, Pieter (1568) <i>La parábola de los ciegos</i> , Nápoles, Gallerie Nazionali de Capodimonte.	305
CALATAYUD, Miguel (1997) <i>El pie frito</i> , Alicante, Edicions de Ponent.	141
CANIFF, Milton (1936) <i>Terry y los Piratas</i> , tira del 29 de febrero de 1936, Chicago Tribune-New York News Syndicate.	84
CHODOWIECKI, Daniel (1787), <i>Verbesserung der Sitten / Reforma de los hábitos</i> , Londres, British Museum.	46
CLAREMONT, Chris y BYRNE, John (1980) <i>The Uncanny X-Men, nº 137</i> , Nueva York, Marvel Comics.	125

CLOWES, Daniel (1989-92) <i>Like a Velvet Glove Cast in Iron</i> , Seattle, Fantagraphics.	198
CLOWES, Daniel (2005) <i>Ice Haven</i> , Nueva York, Pantheon.	110
COSEY (1988) <i>Le Voyage en Italie, vol. 1</i> , París, Dupuis.	345
CRANACH EL VIEJO, Lucas (1521) <i>Passional Christi und Antichristi / La pasión del Cristo y del Anticristo</i> , Copenhagen, Det Kongelige Bibliotek.	53, 154
CREPAX, Guido (1965-1966) “Los subterráneos”, en <i>Valentina, tomo 1</i> , trad. de Carlos Sampayo, Marcelo Raboni y María Fernández, Barcelona, Norma, 2008.	338
CREPAX, Guido (1971) <i>Valentina</i> , Madrid, Tótem.	134
CRUIKSHANK, George (1846) “Attack on the Ragged Schools as Machines for Education”, en <i>Our Own Times</i> , Londres, Bradbury.	255
CRUIKSHANK, George (c. 1820) “The Preparatory School for Fast Men”, en CRUIKSHANK, George (1900) <i>Four Hundred Humorous Illustrations</i> , Simpkin, Marshall, Hamilton, Kent & Co	38, 76
CRUMB, Robert (1972) “Cubist Bebop Comix”, en <i>XYZ Comics</i> , Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press.	118
CRUMB, Robert (2009) <i>The Book of Genesis Illustrated</i> , Nueva York, Norton & Norton.	117, 138
CRUMB, Robert y PEKAR, Harvey (1980) “La historia de mi nombre”, en <i>Crumb Obras Completas, n° 12: American Splendor, Los Comics de Bob y Harv</i> , trad. de Francisco Pérez Navarro, Barcelona, Cúpula, 2004.	333
DART, Harry Grant (1908) “The Explorigator: Admiral Fudge Visits the Moon Lady”, publicado en el suplemento humorístico del <i>San Francisco's The Call</i> el 14 de junio de 1908.	263
DAUMIER, Honoré (1839) “Emotionnes Parisiennes, n°13: Vole!... Rue Vide-Gousset...”, en <i>Le Charivari</i> del 22 de noviembre de 1839.	302
DAUMIER, Honoré (1840) “Sentiments et Passions: Un dernier bain!”, en <i>Le Charivari</i> del 7 de junio de 1840.	302
DAVIS, Jack (1950) “Beauregard”, en EISNER, Will, <i>Shop Talk: Conversaciones con Will Eisner</i> , Barcelona, Norma, 2005.	190
DE HOOGHE, Romeyn (1695) <i>Pandectenboek XLVII</i> , La Haya, Koninklijke Bibliotheek.	14
DIRKS, Rudolph (1910) <i>The Katzenjammer Kids</i> , página dominical publicada el 2	79

de enero de 1910 en el <i>Washington Post</i> .	
DORÉ, Gustave (1851) <i>Dés-Agréments d'un voyage d'agrément</i> , Paris, Aubert.	75
DORÉ, Gustave (1851) <i>L'histoire de la Sainte Russie; The History of Holy Russia</i> , Londres, Library Press, 1971	285
DORGATHEN, Hendrik (1993) <i>Space Dog</i> , Berkeley, Gingko Press, 2009.	376
DRUILLET, Philippe (1988) <i>La nuit</i> , París, Les Humanoïdes Associés.	322
DUCHAMP, Marcel (1912) <i>Nu descendant un escalier, n° 2</i> , Filadelfia, Museo de Arte de Filadelfia.	308
EISENSTEIN, Sergei Mikhailovich (1925), <i>Bronenosets Potyomkin / El Acorazado Potemkin</i> , Moscú, Goskino.	131
EISNER, Will (1940) "The Spirit", en la <i>Comic Books Section</i> de la edición de <i>The Chicago Sun</i> del 16 de julio de 1940.	236
EISNER, Will (1946) "El asesino", en <i>The Spirit, n°1</i> , Barcelona, Norma, 1988.	86
EISNER, Will (1946) "The Spirit: Life Below", en la <i>Comic Books Section</i> de la edición de <i>The Chicago Sun</i> del 22 de febrero de 1946.	238-243
EISNER, Will (1946) Cubierta del encarte <i>Comic Book Section</i> de la edición de <i>The Chicago Sun</i> del 6 de octubre de 1946.	85
EISNER, Will (1947) "The Spirit: School for Girls", en la <i>Comic Books Section</i> de <i>The Chicago Sun</i> , edición del 19 de enero de 1947.	354
EISNER, Will (1948) "The Spirit: The Amulet of Osiris", en la <i>Comic Books Section</i> del <i>The Chicago Sun</i> , 28 de Noviembre de 1948.	126
EISNER, Will (1951) "The Spirit", en la <i>Comic Books Section</i> de la edición de <i>The Chicago Sun</i> del 18 de febrero de 1951.	237
EISNER, Will (1978) <i>Contract with God</i> , Nueva York, Baronet Books.	228
EISNER, Will (1985) <i>Comics and Sequential Art</i> , Nueva York, Poorhouse Press .	161, 298
EISNER, Will (1986) <i>Crepúsculo en Sunshine City</i> , Barcelona, Norma.	350-352
FEININGER, Lyonel (1906) <i>The Kin-Der Kids</i> , página dominical publicada en el <i>The Chicago Sunday Tribune</i> del 16 de septiembre de 1906; traducción de Diego García, Póvoa de Varzim, Libri Impressi, 2010.	380
FIDIAS y su taller (c. 440 a. C.) <i>Metopas del lado Sur del Partenón. Centauro y Lapita</i> , Londres, Museo Británico.	43
FLAGG, James Montgomery (1917) <i>Recruitment Poster</i> , Digital Collections, University of North Texas.	191

FORBELL, Charles (1913) <i>Naughty Pete</i> , publicado en el suplemento juvenil del <i>Los Angeles Sunday Times</i> , el 7 de diciembre de 1913.	337
FORTEMPS, Vincent (2001) <i>La Digue</i> , Anderlecht, Amok.	113
FOSTER, Harold R. (1937) <i>Prince Valiant</i> , entrega del 13 de febrero de 1937, King Features Syndicate	276
FOSTER, Harold R. (1950) <i>Prince Valiant</i> , entrega del 23 de marzo de 1950, Nueva York, King Features Syndicate.	120
FRED (1980) <i>Philemon</i> , vol.6: <i>Simbabbad de Batbad</i> , París, Dargaud.	361
FROST, A. B. (1879) “Portrait of Herr Von Finck”, en <i>Harper’s New Monthly</i> , número de diciembre, 1879.	75
FUJIO-FUJIKO (1971) <i>Manga Michi / El camino del cómic</i> , Tokio, Shogakukan.	98
FÜRST DE NUREMBERG, Paul (c. 1650) <i>Off Probiertes und Bewährtes Recept oder Artzney für die bösse Kranckheit der unartigen Weiber / Una santa y bien probada receta o cura para la pérfida enfermedad de las esposas desobedientes</i> , Londres, British Museum.	60, 211
GAINES, Bill, FELDSTEIN, Al y KRIEGSTEIN, Bernard (1955) <i>Impact</i> , n° 1, “Master Race”, Nueva York, E. C. Comics.	104
GARCÍA SÁNCHEZ, Sergio (1998) “El perro”, en <i>Sinfonía gráfica</i> , Barcelona, Glénat.	359
GARCÍA SÁNCHEZ, Sergio y TRONDHEIM, Lewis (2000) <i>Les trois chemins</i> , París, Delcourt.	357, 358
GILLRAY, James (1792) <i>Fashionable Contrasts; or, The Duchess little shoe yielding to the Magnitude of the Duke’s Foot</i> , Londres, Hannah Humphrey (ed.)	301
GILLRAY, James (1792) <i>French Liberty, British Slavery</i> , Cambridge, University of Cambridge, The Fitzwilliam Museum.	280
GILLRAY, James (1793), <i>El progreso de John Bull</i> , Londres, Hannah Humphrey (ed.)	70
GOBLET, Dominique (2001) <i>Souvenir d’un journée parfaite</i> , Bruselas, Fréon.	247
GOLDBERG, Rube (c. 1930) <i>Toothpaste Dispenser</i> , Westport, Conneticut, Rube Goldberg Inc.	343
GOMBRICH, Ernst (1979) <i>The Sense of Order. a Study in the Psychology of Decorative Art</i> , Oxford, Phaidon.	168, 170
GOREY, Edward (1953) “The Unstrung Harp”, in <i>Amphigorey</i> , Nueva York,	120

Penguin Putnam, 1972.	
GOREY, Edward (1963) “The Gashlycrum Tinies”, en <i>The Vinegar Works: Three Volumes of Moral Instruction</i> , Londres, Simon and Schuster.	301
GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1963) <i>Astérix et les Goths</i> , París, Dargaud.	123
GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1965) <i>Le tour de Gaule d’Astérix</i> , París, Dargaud.	116
GOULD, Chester y CAPP, Al (1968) <i>Suplemento dominical del Washington Post con tiras de Dick Tracy y Li’l Abner</i> , publicado el 17 de marzo de 1968.	84
GUIBERT, Emmanuel (2002) <i>La guerre d’Alan, tome 2</i> , París, L’Association.	142
GUREWITCH, Nicholas (2008) “Falling Dream”, en <i>The Perry Bible Fellowship</i> .	164, 167
GUREWITCH, Nicholas (2009) “Baby”, en <i>The Perry Bible Fellowship</i> .	304
GUREWITCH, Nicholas (2009) “Transfer Patient”, en <i>The Perry Bible Fellowship</i> .	303
HAMMETT, Dashiell y RAYMOND, Alex (1934) <i>Secret Agent X-9</i> , tira del 22 de noviembre de 1934.	83
HEATH, William (1830) <i>White Bait</i> , en <i>The Looking Glass</i> , vol. 1, issue 7, publicado el 1 de Julio de 1830.	71
HERGÉ (1934) <i>Cubierta del suplemento infantil Le Petit Vingtième, n°32</i> , en <i>Le Vingtième Siecle</i> , 9 de agosto de 1934, Bruselas.	92
HERGÉ (1938) <i>Le Sceptre d’Ottokar</i> , Bruselas, Casterman.	312, 325
HERGÉ (1943) <i>Le Secret de La Licorne</i> , Bruselas, Casterman.	94, 95, 307
HERGÉ (1945) <i>Le Trésor de Rakham le Rouge</i> , Bruselas, Casterman.	305
HERGÉ (1946) <i>Tintin au Congo</i> , versión redibujada, Bruselas, Casterman.	93
HERGÉ (1946) <i>Tintin en Amérique</i> , versión redibujada, Bruselas, Casterman.	178, 245
HERGÉ (1956) <i>L’Affaire Tournesol</i> , Bruselas, Casterman.	117, 306
HERGÉ (1960) <i>Tintin au Tibet</i> , Bruselas, Casterman.	171, 186
HERNÁNDEZ, Gilbert (1997) <i>New Love</i> , #6, Seattle, Fantagraphics.	11
HERRIMAN, George (1918) <i>Krazy Kat</i> , tira diaria publicada el 6 de enero de 1918 en el <i>New York Evening Journal</i> .	82
HERRIMAN, George (1936) <i>Krazy Kat</i> , en el suplemento dominical del New York Journal, edición del 1 de noviembre de 1936	323
HOGARTH, William (1732) <i>A Harlot’s Progress</i> , Londres, British Museum.	26, 166, 213-216
HOGARTH, William (1735) <i>The Rake’s Progress</i> , Londres, British Museum.	67, 68

HOGARTH, William (1736) <i>Before and After</i> , Londres, British Museum.	37
HOGARTH, William (1743) <i>Characters and Caricaturas</i> , Londres, British Museum.	294
HOGARTH, William (1747) <i>Industry and Idleness</i> , Londres, British Museum.	204, 205
IBÁÑEZ, Francisco (1965) <i>13, Rue del Percebe</i> , Barcelona, Bruguera.	353
KELLY, Walt (1970) <i>Pogo: We Have Met the Enemy and He Is Us</i> , Nueva York, Simon and Schuster.	176
KING, Frank (1930) <i>Gasoline Alley</i> , página dominical del 24 de agosto de 1930.	374
KING, Frank (1930) <i>Gasoline Alley</i> , en MARESCA, Peter, editor (2007) <i>Sundays with Walt and Skeezix</i> , Palo Alto, California, Sunday Press.	81
KOIKE, Kazuo y KOJIMA, Goseki (1973) <i>Kozure Okami / El Lobo Solitario y su Cachorro</i> , Tokio, Manga Action.	315, 316
LEE, Stan y KIRBY, Jack (1968) “The Living Totem”, en <i>The Fantastic Four</i> , n°80, Nueva York, Marvel Comics	244
LEECH, John (1843) “Substance and Shadow”, en <i>Punch Magazine</i> , 15 de Julio de 1843.	300
LINIERS, Ricardo (2008) <i>Conejo de viaje</i> , Barcelona, Reservoir Books.	229
LOEB, Jeph y SALE, Tim (1998) <i>Superman for All Seasons: Spring</i> , Nueva York, D.C. Comics.	155
MAESTRO DE XÀTIVA (s. XIV) <i>Anunciación</i> , Xàtiva, Iglesia de San Francisco.	252
MARINETTI, Filippo Tommaso (1919) <i>Scrabrerrrrraanng</i> , Cambridge, University of Cambridge, The Fitzwilliam Museum.	235
MARTINI, Claudio (1999), <i>Diagrama de las cuatro primeras viñetas (a-d) de la Espiral n°1 de la columna de Trajano</i> , The McMaster Trojan Project.	45
MARUO, Suehiro (2004) <i>Paraíso: Warau Kyûketsuki 2; La sonrisa del vampiro 2: Paraíso</i> , Barcelona, Glénat.	341
MASEREEL, Frans (1919) <i>Mon Livre d’Heures</i> , Ginebra, A. Kundig.	102
MASEREEL, Frans (1919) <i>Passionate Journey: A Novel in 165 Woodcuts</i> , Londres, Penguin.	102
MAY, Rex “Balloo” (c. 2000) “It’s a graphic novel”, <i>Balloo Cartoons</i> .	101
McCAY, Winsor (1905) <i>Little Nemo in Slumberland</i> , publicado en el suplemento dominical del <i>New York Herald</i> del 22 de noviembre de 1905.	328
McCAY, Winsor (1905) <i>Little Nemo in Slumberland</i> , publicado en el suplemento	326

dominical del <i>New York Herald</i> el 26 de diciembre de 1905.	
McCAY, Winsor (1906) <i>Little Nemo in Slumberland</i> , el 19 de agosto de 1906.	186
McCAY, Winsor (1906) <i>Little Nemo in Slumberland</i> , pagina dominical del 19 de agosto de 1906 publicada en el <i>New York Herald</i> .	39
McCAY, Winsor (1906) <i>Little Nemo in Slumberland</i> , publicado en el <i>New York Herald</i> el 14 de enero de 1906.	264
McCAY, Winsor (1907) <i>Little Nemo in Slumberland</i> , publicado en el <i>New York Herald</i> el 24 de marzo de 1907.	265
McCAY, Winsor (1907) <i>Little Nemo in Slumberland</i> , publicado en el suplemento dominical del <i>New York Herald</i> , el 22 de septiembre de 1907.	266
McCAY, Winsor (1908) <i>Little Nemo in Slumberland</i> , página publicada en el suplemento dominical del <i>The New York Herald</i> , el 26 de Julio de 1908.	80
McCAY, Winsor (1909) <i>Little Nemo in Slumberland</i> , publicado en el suplemento dominical del <i>New York Herald</i> , el 3 de enero de 1909.	306
McCAY, Winsor (1910) <i>Little Nemo in Slumberland</i> , publicado en el suplemento dominical del <i>New York Herald</i> , el 13 de noviembre de 1910.	186
McCAY, Winsor (1910) <i>Little Nemo in Slumberland</i> , publicado en el suplemento dominical del <i>New York Herald</i> , el 13 de noviembre de 1910.	266
McCAY, Winsor (1910) <i>Little Nemo in Slumberland</i> , publicado en el suplemento dominical del <i>New York Herald</i> , el 2 de enero de 1910.	236
McCAY, Winsor (1912) <i>In The Land of Wonderful Dreams</i> , publicado en el suplemento dominical del <i>New York American</i> el 6 de octubre de 1912.	265
McCLOUD, Scott (1993) <i>Understanding Comics: The Invisible Art</i> , Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press.	20, 24, 123, 128, 136, 151, 168, 174, 178, 281-283
McCLOUD, Scott (2003) <i>The Right Number</i> , enlace electronico <a href="http://www.scottmccloud.com">www.scottmccloud.com</a>	384
McGUIRE, Richard (1987) “Here”, SPIEGELMAN, Art y MOULY, Françoise, editores, RAW, vol. 2, nº 1, Nueva York, Françoise Mouly.	203
McGUIRE, Richard (2004) “Sin título”, en WARE, Chris y EGGERS, Dave, editores, <i>McSweeney’s Literary Concern</i> , nº 13, San Francisco, McSweeney, 2004.	377
MESTRES, Apeles (1891) “Del cielo a la tierra”, en <i>Más cuentos vivos</i> ,	74

Barcelona, Librería Española.	
MILLER, Frank (1981) <i>Daredevil</i> , n° 168, Nueva York, Marvel Comics	195
MILLER, Frank y LEE, Jim (2007) <i>All-Star Batman and Robin</i> , n°4, Nueva York, D.C. Comics.	228
MILLER, Frank y McKENZIE, Roger (1980) <i>Daredevil</i> , n° 164, Nueva York, Marvel Comics.	195
MILLER, Frank y VARLEY, Lynn (1990) <i>Elektra Lives Again</i> , Nueva York, Epic Comics.	128, 356
MILLER, Frank y VARLEY, Lynn (1998-99) <i>300</i> , Milwaukie, Oregon, Dark Horse; <i>300</i> , Barcelona, Norma.	122
MILLER, Frank y VARLEY, Lynn (2001) <i>The Dark Knight Strikes Again</i> , n° 1, Nueva York, D.C. Comics.	126
MILNET, Bernard (1370) <i>Bois Protat</i> , Nueva York, MOMA.	252
MOEBIUS (1977) “Los misterios del erotismo”, en <i>Las vacaciones del Mayor</i> , Barcelona, Ediciones B, 1989.	153, 222
MOORE, Alan y BAIKIE, Jim (1983) <i>Skizz</i> , Oxford, Rebellion, 2005.	340
MOORE, Alan y CAMPBELL, Eddie (1991-1998) <i>From Hell</i> , Marietta, Georgia, Top Shelf.	28, 156, 202, 206, 318
MOORE, Alan y GEBBIE, Melinda (1991-2006) <i>Lost Girls</i> , Marietta, Georgia, Top Shelf.	272
MOORE, Alan y GEBBIE, Melinda (2003) <i>Heroes: The World's Greatest Superhero Creators Honor the World's Greatest Heroes, 9-11-2001</i> , Nueva York, Marvel Comics.	133
MOORE, Alan y GIBBONS, Dave (1986) <i>Watchmen</i> , Nueva York, D.C. Comics.	223
MOORE, Alan y GIBBONS, Dave (1986) <i>Watchmen</i> , Nueva York, D.C. Comics.	107, 108, 146, 198, 223, 224, 236
MOORE, Alan y O'NEILL, Kevin (2002) <i>The League of Extraordinary Gentlemen</i> , vol. 2, #1, California, La Jolla, America's Best Comics.	372, 373
MOORE, Alan y O'NEILL, Kevin (2008) <i>The League of Extraordinary Gentlemen: The Black Dossier</i> , La Jolla, California, Wildstorm.	112
MOORE, Alan y SIENKIEWICZ, Bill (1988) <i>Brought to Light: Shadowplay, The Secret Team</i> , Forestville, California, Eclipse Books.	191



MOORE, Alan y SIENKIEWICZ, Bill (1992) <i>Big Numbers</i> , Northampton, Mad Love.	201
MOORE, Alan y WHITE, Mike (1983) “The Reversible Man”, en <i>2000 A. D.</i> , n° 308, Londres, Fleetway.	200
MOORE, Alan y WILLIAMS III, J. H. (1999) <i>Promethea</i> , n° 12, La Jolla, California, Wildstorm.	366
MOORE, Alan y WILLIAMS III, J. H. (1999) <i>Promethea</i> , n° 15, La Jolla, California, Wildstorm.	326
MORRISON, Grant y BOND, Philip (1999) <i>The Invisibles</i> , vol. 3, n° 12, Nueva York, D.C. Comics.	346
MORRISON, Grant y PHILIPS, Sean (1999) <i>The Invisibles</i> , vol. 3, n° 5, Nueva York, D.C. Comics.	347
MORRISON, Grant y QUITELY, Frank (2006) <i>All Star Superman</i> , n°5, Nueva York, D.C. Comics.	169
MUYBRIDGE, Eadweard (1878) <i>The Horse in Motion</i> , Philadelphia, University of Pennsylvania Archives & Record Center.	27
NAKAZAWA, Kenji (1974) <i>Hadashi no Gen / Hiroshima</i> , Tokio, Shonen Jump.	336
NEWTON, Richard (1794) <i>The Life of Man</i> , Londres, William Holland (ed.)	182
NINE, Carlos (2005) “De venteriles razones”, en CUADRADO, Jesús, editor, <i>Lanza en Astillero</i> , Madrid, Ediciones Sinsentido.	113
OESTERHELD, Héctor Germán y BRECCIA, Alberto (1969) <i>El Eternauta</i> , Buenos Aires, Ediciones de la Urraca.	106
OPPER, Frederick B. (1905), “Happy Hooligan, Montmorency and Gloomy Gus Ran Up to Scotland”, publicado en <i>Detroit Free Press</i> el 3 de diciembre de 1905.	261
OPPER, Frederick B. (1906) <i>Happy Hooligan</i> , página dominical publicada en el <i>New York American and Journal</i> , el 14 de octubre de 1906.	379
OTOMO, Katsuhiro (1980-81) <i>Domo</i> , Tokio, Kodansha.	100
OUTCAULT, Richard Feldon (1895) “At the Circus in Hogan’s Alley”, publicado en el suplemento humorístico del <i>New York World</i> el 5 de mayo de 1895.	78
OUTCAULT, Richard Feldon (1895) “Hogan's Alley: An Untimely Death”, publicado en el suplemento humorístico del <i>New York World</i> el 24 de noviembre de 1895.	256
OUTCAULT, Richard Feldon (1896) “Ryan’s Arcade: The Yellow Kid and his new	258

Phonograph”, publicado en el suplemento humorístico del <i>New York Journal</i> el 25 de octubre de 1896.	
OUTCAULT, Richard Feldon (1896) “The Yellow Kid and his new Phonograph”, publicado en el suplemento humorístico del <i>New York Journal</i> el 25 de octubre de 1896.	77
OUTCAULT, Richard Feldon (1903) “How it Happened that Squire Green Went Crazy”, publicado en el <i>New York Herald</i> el 15 de febrero de 1903.	259
OUTCAULT, Richard Feldon y TOWNSEND, E. W. (1896) “McFadden's Row of Flats”, publicado en suplemento humorístico del <i>New York Journal</i> el 18 de octubre de 1896.	257
OVERBY, Jason (2009) “Apophenia”, en MOLOTIU, Andrei, editor, <i>Abstract Comics</i> , Seattle, Fantagraphics, 2009.	135
PELLICER, José Luis (1873) “Por un coracero”, en <i>El Mundo Cómic</i> , n° 22	76
PETTIBON, Raymond (2002) <i>Plots Laid Thick</i> , Barcelona, MACBA.	158
PHILIPON, Charles (1834) “Les poires”, en <i>Le Charivari</i> , 17 de enero de 1834.	209, 294
QUINO (1993) <i>Toda Mafalda</i> , Buenos Aires, Ediciones de la Flor.	82, 115, 281
REINICKE, Emil (1889) “Die Klatschweiber / Los cotilleos”, en <i>Fliegende Blätter</i> , n° 2269, Heidelberg, Universitätsbibliothek.	82
REINICKE, Emil (1892) “Der hohle Zahn”, en <i>Fliegende Blätter</i> , n° 2449.	74
RILEY, Andy (2003) <i>The Book of Bunny Suicides</i> , Nueva York, Plume, 2004.	160
RILEY, Andrew (2003) <i>The Return of Bunny Suicides</i> , Londres, Hodder & Stoughton.	116
RILEY, Andy (2009) <i>DIY Dentistry and Another Alarming Inventions</i> , Nueva York, Plume.	121
ROCKWELL, Norman (1948) <i>Gossip</i> , Litografía.	127
ROVIRA, Jaume (1990) “Va de superhéroes”, en: <i>Mortadelo y Filemón</i> , n° 167, Barcelona, Ediciones B.	122
ROWLANDSON, Thomas (1812) “Plate 11: Meditating on the tomb stones”, en <i>Tour of Dr. Syntax in Search of the Picturesque</i> , Londres, Rudolph Ackermann.	216
ROWLANDSON, Thomas (1812) “Plate 12: Tumbling on the Water”, <i>Tour of Dr. Syntax in Search of the Picturesque</i> , Londres, Rudolph Ackermann.	217
RUSSELL, P. Craig (2002) <i>The Ring of the Nibelung: The Valkyrie</i> , Milwaukie, Oregón, Dark Horse.	187

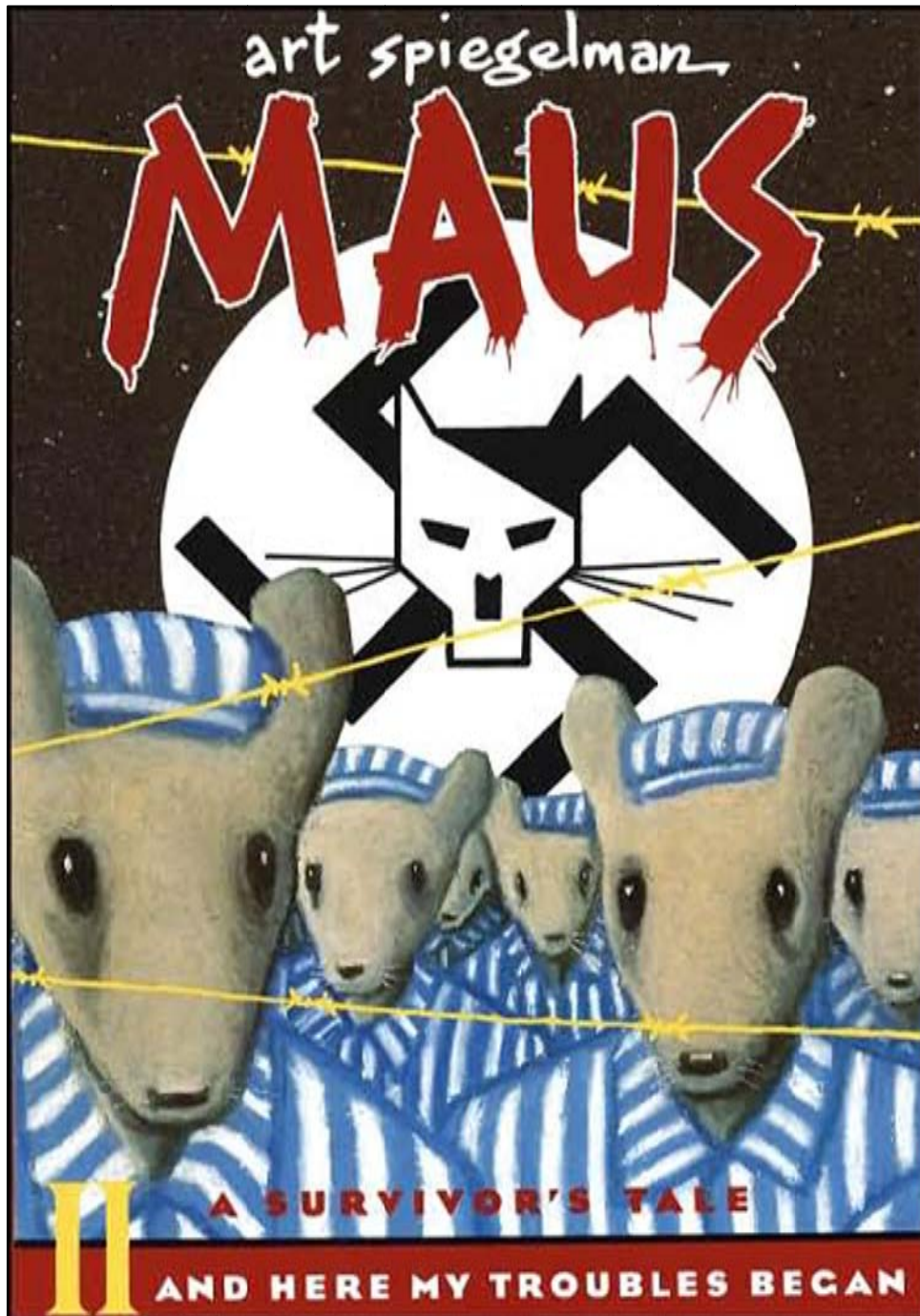
SÁBATO, Ernesto y BRECCIA, Alberto (1991) <i>Informe sobre ciegos</i> , Buenos Aires, Colihue.	207, 291
SÁNCHEZ ABULÍ, Enrique y BERNET, Jordi (1982) <i>Torpedo: Obra Completa</i> , vol. 1, “Érase un chivato”, Barcelona, Glenat, 2004.	143
SCHULTZ, Charles (1950-52) <i>Complete Peanuts</i> , vol. 1, Seattle, Fantagraphics, 2004.	83, 160
SEKIKAWA, Natsuo y TANIGUCHI, Jiro (1987) <i>Botchan no jidai</i> , Tokio, Futabasha.	150
SEMPÉ (1968) <i>Saint-tropez</i> , París, Denoël.	230
SERAFINI, Luigi (1981) <i>Codex Seraphinianus</i> , Milán, Rizzoli, 2006.	167
SFAR, Joann (2007) <i>Klezmer III: Tous des Voleurs</i> , París, Gallimard.	114, 237
SIEGEL, Jerry y SCHUSTER, Joe (1938) “Superman”, en <i>Action Comics</i> , n° 1, Nueva York, Detective Comics.	88, 180
SPIEGELMAN, Art (1974) “Little Signs of Passion”, en <i>Breakdowns: Portrait of the Artist as a Young %@?*</i> !, Nueva York, Viking, 2008.	288
SPIEGELMAN, Art (1975) “Day at the Circuits”, en <i>Breakdowns: Portrait of the Artist as a Young %@?*</i> !, Nueva York, Viking, 2008.	315
SPIEGELMAN, Art (1992) <i>Maus</i> , vol.2, Nueva York, Pantheon.	10
SPIEGELMAN, Art (2004) <i>In the Shadow of No Towers</i> , Nueva York, Viking Books; <i>Sin la sombra de las torres</i> , traducción de Martín Garcés, Barcelona, Norma, 2004	381
STEINLEN, Théophile-Alexandre (1884) “Le Chat et la Grenouille”, <i>Chat Noir</i> , n° 141, 20 de septiembre de 1884.	91
STEINLEN, Théophile-Alexandre (1885) “Idylle”, <i>Chat Noir</i> , 28 de febrero de 1885.	90
STEINLEN, Théophile-Alexandre (1885) “La Boîte au lait”, <i>Chat Noir</i> , 21 de febrero de 1885.	91
STEINLEN, Théophile-Alexandre (1896) <i>Tournée du Chat Noir</i> , Rutgers, Nueva Jersey, The Jane Voorhees Zimmerli Art Museum, The State University of New Jersey.	89
STERANKO, Jim (1968) <i>Nick Fury Agent of S.H.I.E.L.D.</i> , n° 1, Nueva York, Marvel Comics; <i>Nick Furia, agente de S.H.I.E.L.D.: Escorpio</i> , Nueva York, Marvel Comics.	184

STRACZINSKY, J. M. y ROMITA, JR., John (2002) <i>Amazing Spiderman</i> , n° 39, Nueva York, Marvel Comics; <i>El asombroso Spiderman por Straczinsky</i> , vol. 2, traducción de Santiago García, Madrid, Panini, 2005.	375
TABARY, Jean (1968) <i>Cubierta de la revista Pilote</i> , n° 446, 9 de mayo de 1968, París, Dargaud.	92
TAN, Shaun (2006) <i>The Arrival</i> , Nueva York, Scholastic.	132, 148, 175
TARDI, Jacques (1990) <i>Une gueule de bois en plomb</i> , París, Casterman.	227
TATSUMI, Yoshihiro (1956) <i>Black Blizzard</i> , Montreal, Drawn & Quarterly.	97
TEZUKA, Osamu (1972-83) <i>Buddha</i> , Tokio, Ushio Shuppan.	99, 130, 151
TOMINE, Adrian (2005) <i>Optic Nerve</i> , n°10, Montreal, Drawn and Quarterly.	176
TÖPFFER, Rodolphe (1835) <i>Les Amours de M. Vieux Bois</i> , Ginebra.	73
TÖPFFER, Rodolphe (1837) <i>L'Histoire de M. Crépin</i> , Ginebra.	184, 284
TÖPFFER, Rodolphe (1839) <i>Monsieur Vieux Bois</i> , Ginebra.	285
TÖPFFER, Rodolphe (1840) <i>M. Pencil</i> , Ginebra.	145, 220
TÖPFFER, Rodolphe (1844) <i>L'Histoire d'Albert</i> , Ginebra.	114, 233, 284, 324
TÖPFFER, Rodolphe (1845) <i>Essay de Physiognomonie</i> , en GROENSTEEN, Thierry y PEETERS, Benoît, <i>Töpffer: L'invention de la bande dessinée</i> , París, Hermann, 1994.	297
TÖPFFER, Rodolphe (1845) <i>Histoire de M. Cryptogame</i> , Ginebra.	72, 219
TRONDHEIM, Lewis (1996) <i>Les formidables aventures de Lapinot: Pichenettes</i> . París, Dargaud.	248
TRONDHEIM, Lewis (2006) “A-maze-ing Adventure”, en SPIEGELMAN, Art y MOULY, Françoise, editores, <i>Big Fat Little Lit</i> , Nueva York, Puffin Books.	362
TRONDHEIM, Lewis (2006) <i>Les petits riens de Lewis Trondheim: Le malédiction du parapluie</i> , París, Delcourt.	124
TURNER, Joseph Mallord William (1829) <i>Ulysses deriding Polyphemus</i> , Londres, National Gallery.	279
TWOMBLY, Cy (1963) <i>Nine Discourses on Commodus</i> , Óleo, lápiz y lápiz de cera sobre lienzo, Bilbao, Museo Guggenheim.	152
VAN DER WEYDEN, Rogier (c. 1437-1440) <i>El sueño del Papa Sergio</i> , Los Ángeles, Getty Museum.	355
VÁZQUEZ, Manuel (1947) “Heliodoro Hipotenuso: No tiene salvación”, en	122

<i>Pulgarcito</i> , n° 42, Barcelona, Bruguera.	
VÁZQUEZ, Manuel (1949) “Las Hermanas Gilda”, en <i>Pulgarcito</i> , n° 90, Barcelona, Bruguera.	123
VERBEEK, Gustave (1904) <i>The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo: The Thrilling Adventure of the Dragon</i> , tira del 8 de mayo de 1904, publicada en el <i>New York Herald</i> .	129
VERSTEGAN, Richard (1583) <i>Briefve Description des diverses Cruautez que les Catholiques endurent en Angleterre pour la foy</i> , París, Bibliothèque Nationale.	62, 63
WALLER, Drake y BAKER, Matt (1950) <i>It Rhymes with Lust</i> , Nueva York, St. John Publications.	103
WARE, Chris (1994) <i>The ACME Novelty Library</i> , n°2, Seattle, Fantagraphics.	363
WARE, Chris (1997) <i>The ACME Novelty Library</i> , n° 4, Seattle, Fantagraphics.	246, 349
WARE, Chris (2000) <i>Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth</i> , Nueva York, Pantheon.	118, 149, 199
WARE, Chris (2004) <i>Cubierta de The Amazing Adventures of the Escapist</i> , vol. 1, en CHABON, Michael et al., <i>The Amazing Adventures of the Escapist</i> , vol. 1, Milwaukie, Oregon, Dark Horse, 2004.	124
WARE, Chris (2005) “Building Stories”, en <i>The New York Times Magazine</i> , Septiembre 2005.	127
WARE, Chris (2005) <i>The ACME Novelty Library: Final Report to Shareholders and Saturday Afternoon Rainy Day Fun Book</i> , Nueva York, Pantheon; <i>Catálogo de novedades ACME</i> , trad. de Rocío de la Maya, Barcelona, Random House, 2009.	15, 51, 71, 81
WARE, Chris (2005-2006) <i>Cubiertas de The New Yorker</i> , “Thanksgiving”, 3 de octubre de 2005 y 27 de noviembre de 2006.	111
WARE, Chris (2006) <i>The ACME Novelty Library</i> , n°16, Montreal, Drawn and Quarterly Books.	365
WARE, Chris (2006) “Leftovers”, en <i>The New Yorker</i> , 27 de noviembre de 2006.	163
WARE, Chris (2006) <i>The ACME Novelty Library</i> , n° 17, Chicago, Acme Novelty Library.	342, 344
WARE, Chris (2007) <i>The ACME Novelty Library</i> , n° 18 ½, Montreal, Drawn and Quarterly.	317
WARE, Chris (2007) <i>The ACME Novelty Library</i> , n° 18, Chicago, Acme Novelty Library.	334, 348

WARE, Chris (2008) “Programa de las proyecciones del club <i>Cinefamily</i> en el <i>Silent Movie Theatre</i> de Fairfax Boulevard, Hollywood, Los Ángeles, Octubre-Noviembre, 2008”.	17
WARE, Chris (2008) <i>The ACME Novelty Library</i> , n° 19, Montreal, Drawn & Quarterly.	194
WILLETE, Adolphe (1883) “Le Roman de la rose”, <i>Chat Noir</i> , n° 69, 5 de mayo de 1883.	90
WILLIAMS, Richard (2003) <i>The Animator’s Survival Kit</i> , Nueva York, Faber & Faber.	42
XAUDARÓ, Joaquín (c.1900) “Una casa en nochebuena”, en CUADRADO, Jesús (1997) <i>Diccionario de uso de la historieta española: 1873-1996</i> , Madrid, Compañía Literaria.	354

## ANEXO: ILUSTRACIONES.



**Fig. I/1 – SPIEGELMAN, Art (1992) *Maus*, vol.2, Nueva York, Pantheon. (Cubierta)**  
Portada del segundo volumen de la primera edición de *Maus*, obra serializada entre 1977 y 1991 en la revista *RAW*, editada por Françoise Mouly y el propio Spiegelman.



**Fig. 1/2 – HERNÁNDEZ, Gilbert (1997) *New Love*, #6, Seattle, Fantagraphics.**

Viñeta perteneciente a la publicación *New Love*, una de las muchas miniseries posteriores al cierre de *Love and Rockets*, que siguen las aventuras de los personajes de los hermanos Hernández.





**Fig. I/3 – DE HOOGHE, Romeyn (1695) *Pandectenboek XLVII*, La Haya, Koninklijke Bibliotheek.**  
 Holanda fue uno de los centros de producción de tira narrativa más importantes de Europa, junto con Inglaterra y Alemania.  
 Esta tira ilustra un pasaje de un libro; otras, sin embargo, se vendían sueltas con los textos impresos bajo las viñetas.







Fig. I/6 – WARE, Chris (2008) “Programa de proyecciones del club *Cinefamily* en el *Silent Movie Theatre* de Fairfax Boulevard, Hollywood, Los Ángeles, Octubre-Noviembre, 2008”, enlace electrónico en <http://www.cinefamily.org/>



Fig. 1/7 – McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press; *Entender el cómic: el arte invisible*, trad. De Enrique S. Abulí, Barcelona, Norma, 2005. (p. 73)

Scott McCloud explica cómo se articula el significado en una secuencia de imágenes yuxtapuestas mediante... una secuencia de imágenes yuxtapuestas.



Fig. I/8 – McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press; *Entender el cómic: el arte invisible*, trad. de Enrique S. Abulí, Barcelona, Norma, 2005. (collage montado a partir de varias viñetas de la p. 73)



Fig 1/9 – HOGARTH, William (1732) *A Harlot's Progress*, planchas 2 y 3, Londres, British Museum.

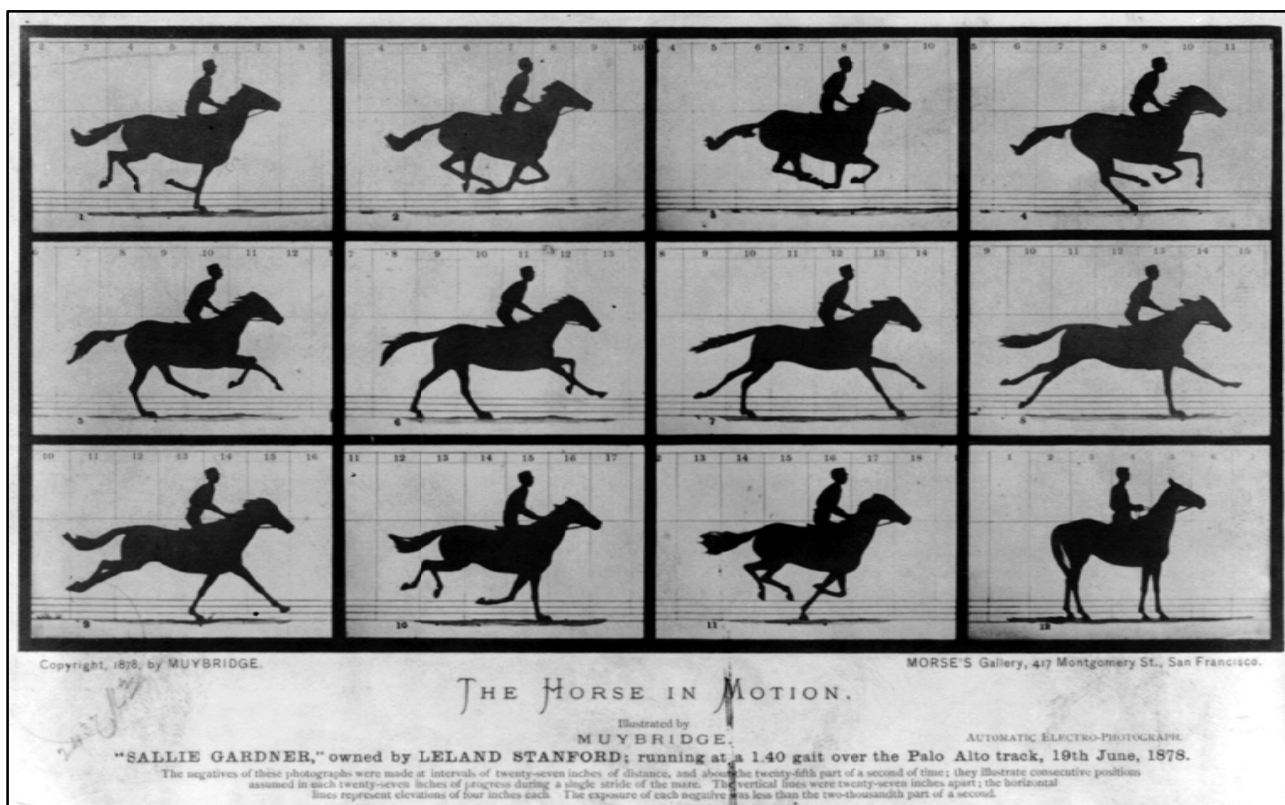
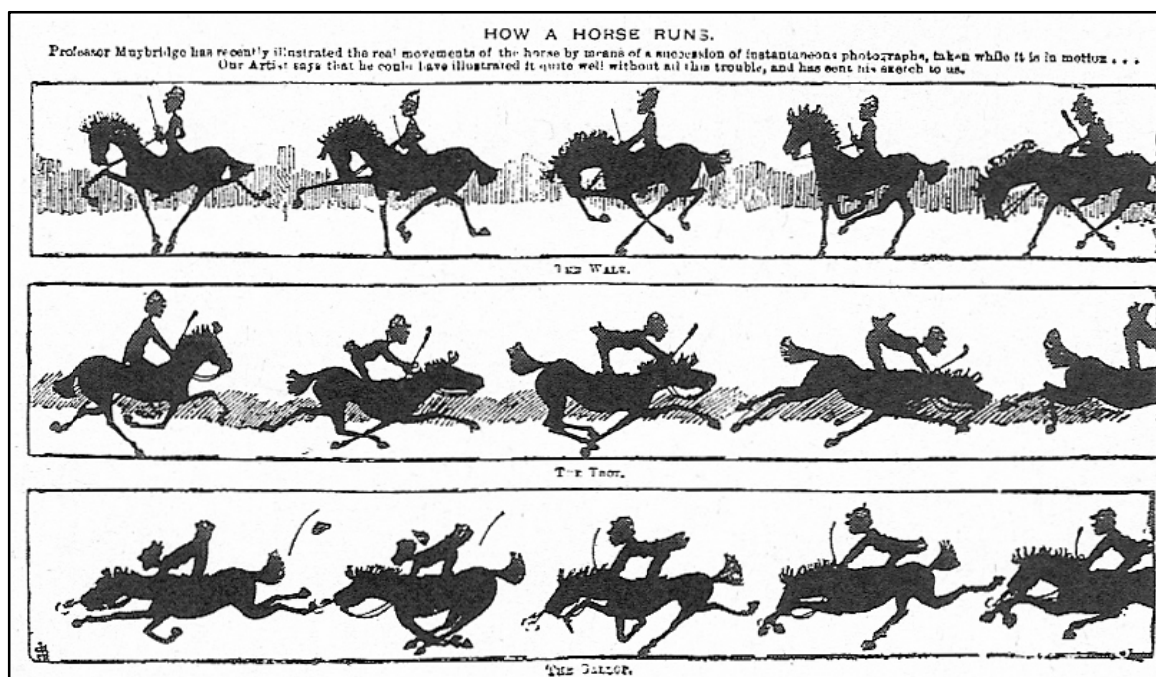


Fig. I/10 – MUYBRIDGE, Eadweard (1878) *The Horse in Motion*, Philadelphia, University of Pennsylvania Archives & Record Center.

Fig.



I/11

ANÓNIMO (1889) *How a Horse Runs*, en KUNZLE, David (1990) *The History of the Comic Strip*, vol. 2: *The Nineteenth Century*, Berkeley, California, University of California Press. (p. 350)





Fig. I/12 – MOORE, Alan y CAMPBELL, Eddie (1991-1998) *From Hell*, Marietta, Georgia, Top Shelf; *From Hell*, vol.1, Madrid, Planeta DeAgostini. (p. 41)





**Fig. II/1 – Praxinoscopio (1877)**



Fig. II/2 – ANÓNIMO (c. 1626) *Noticias terribles de lo ocurrido en la ciudad de Limburg*, Nuremberg, Germanisches Museum.

Ejemplo de *tira narrativa* barroca.



Fig. II/3 – HOGARTH, William (1736) *Before and After*, Londres, British Museum.

Ejemplo de estampas secuenciales.





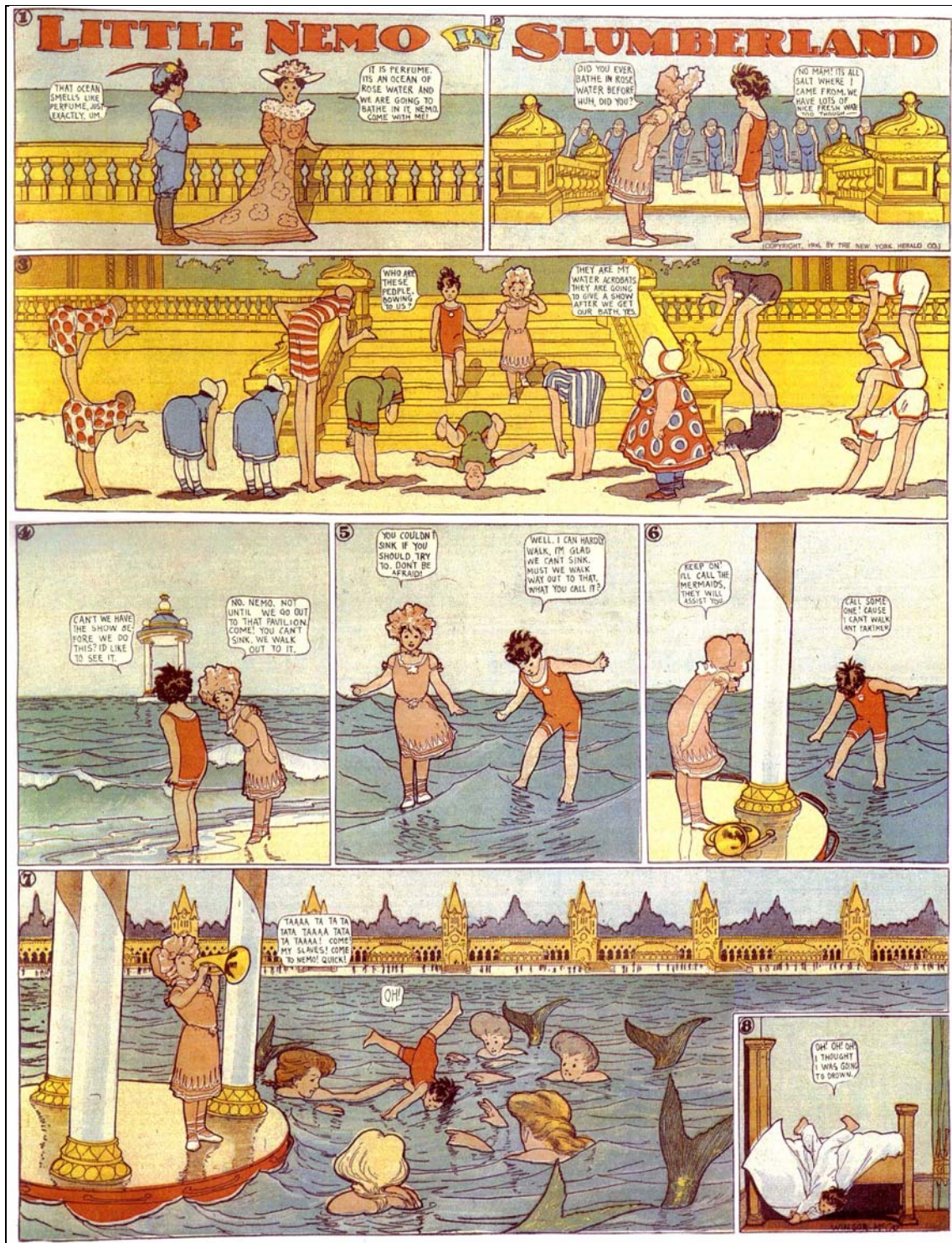


Fig. II/5 – McCAY, Windsor (1906) *Little Nemo in Slumberland*, pagina dominical del 19 de agosto de 1906 publicada en el *New York Herald*.

Ejemplo de cómic.



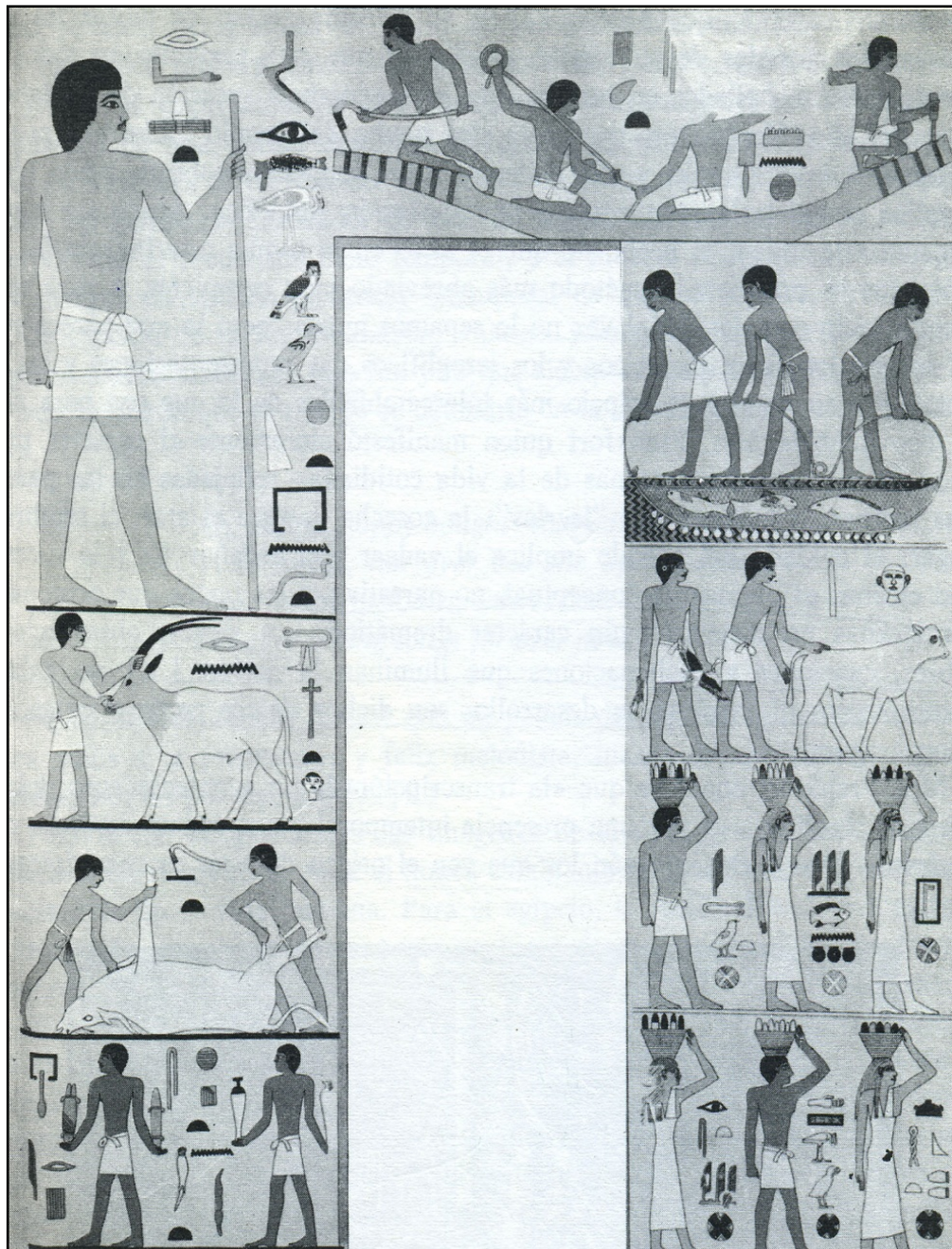
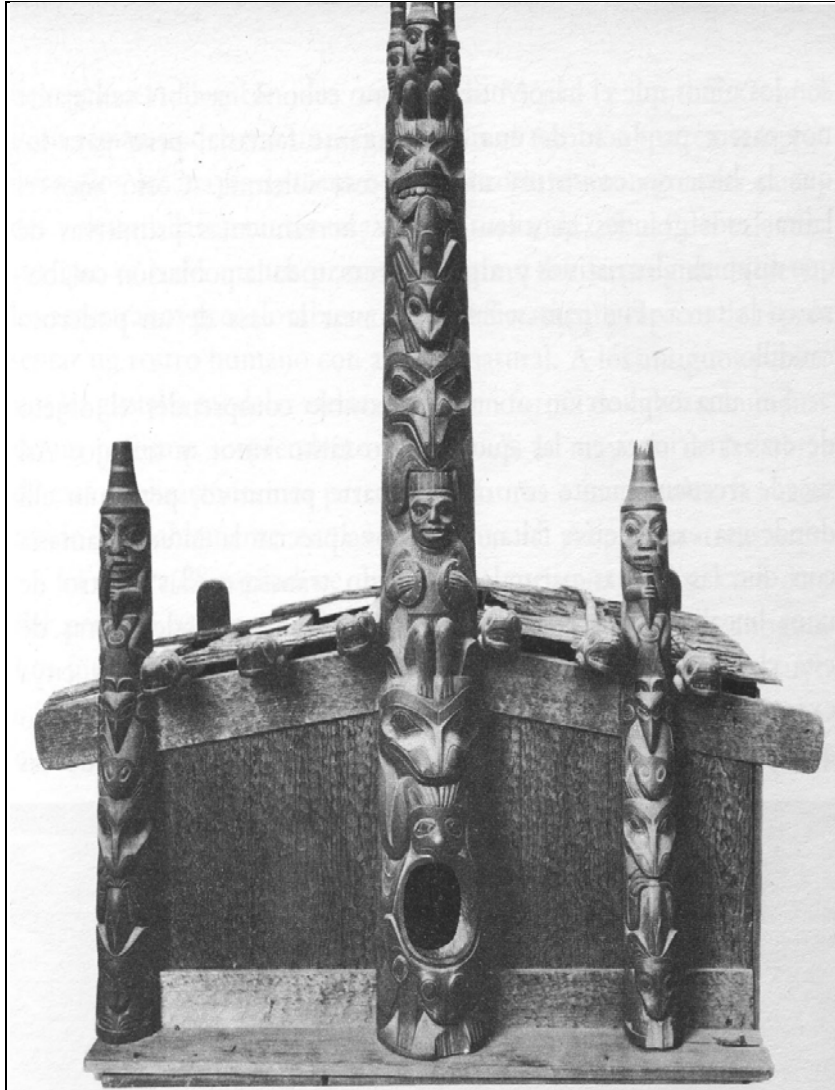
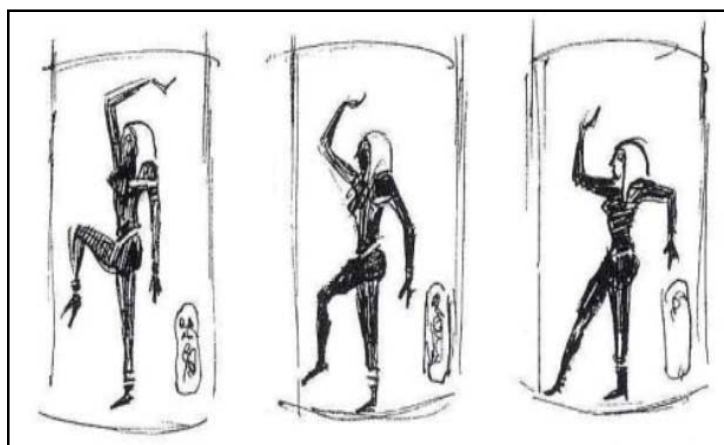


Fig. II/6 – ANÓNIMO (c. 2600 a. C.) *Fresco de la tumba de Ra-hotep*, Meidum, Egipto, en GOMBRICH, Ernest (1959) *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, Londres, Phaidon; *Arte e ilusión*, trad. Gabriel Ferrater, Barcelona, Gustavo Gili, 1979. (p. 117)



**Fig. II/7 – ANÓNIMO (1950) *Reconstrucción de la casa de un caudillo de la tribu de los Haida*, Nueva York, American Museum of Natural History, en GOMBRICH, Ernst H. (1950) *History of Art*, Londres, Phaidon; *Historia del arte*, trad. Rafael Santos Torroella, Madrid, Alianza, 1982.  
(p. 41)**

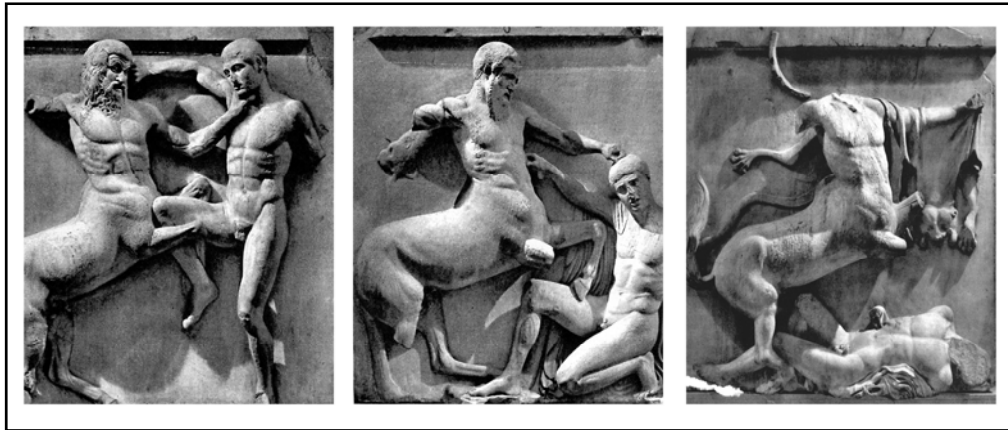


**Fig. II/8 – WILLIAMS, Richard (2003) *The Animator's Survival Kit*, Nueva York, Faber & Faber. (p. 12)**  
Las columnas de Isis ofrecían al espectador un aspecto como éste.



**Fig. II/9 – ANÓNIMO (c. 3000 a.C.) *Ilustraciones de una vasija de cerámica encontrada en Shahr-e Sochte, Irán.***





**Fig. II/10 – FIDIAS y su taller (c. 440 a. C.) *Metopas del lado Sur del Partenón. Centauro y Lapita*, Londres, Museo Británico.**

Secuencia mimética



**Fig. II/11 – APOLODORO DE DAMASCO (113 d. C.), *Columna de Trajano. Detalle de la Espiral nº1, secciones C y D*, Roma.**

Secuencia relato

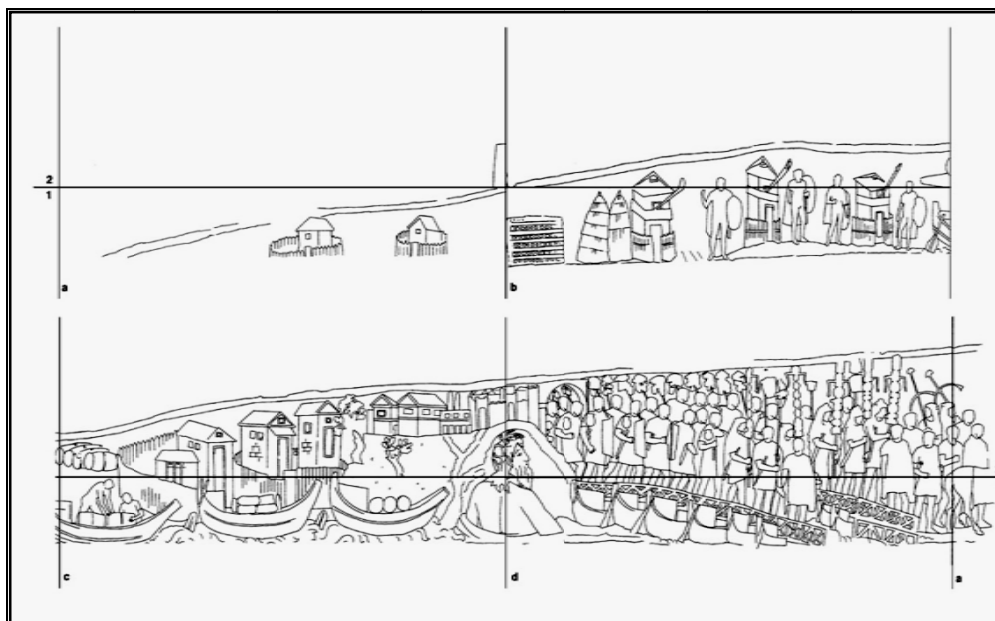


Fig. II/12 – MARTINI, Claudio (1999), *Diagrama de las cuatro primeras viñetas (a-d) de la Espiral n°1 de la columna de Trajano*, The McMaster Trojan Project, en: [www.stoa.org/trojan](http://www.stoa.org/trojan).

La secuencia se sigue de izquierda a derecha y de arriba abajo.



Fig. II/13 – CHODOWIECKI, Daniel (1787), *Verbesserung der Sitten* / *Reforma de los hábitos*, Londres, British Museum.





Fig. II/14 – ANÓNIMO (c. 1330) *Biblia de Holkham*, Londres, British Library.

La primera ilustración representa a Salomé bailando (cabeza abajo) ante Herodes. La segunda, la muerte de Juan Bautista y Salomé presentando su cabeza al rey.

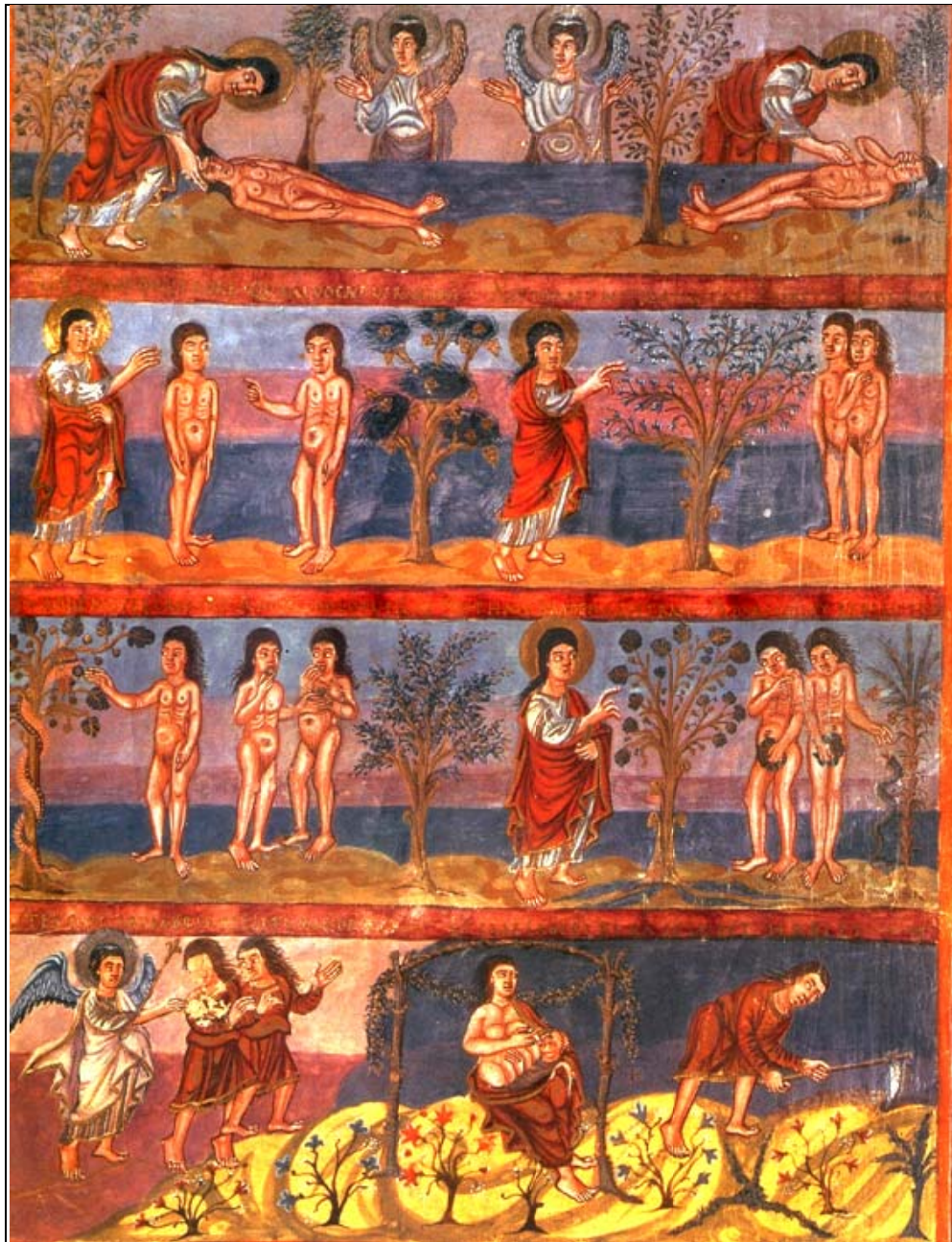


Fig. III/15 – ANÓNIMO (c. 834-843) *Biblia de Moutier Grandval*, Londres, British Library.



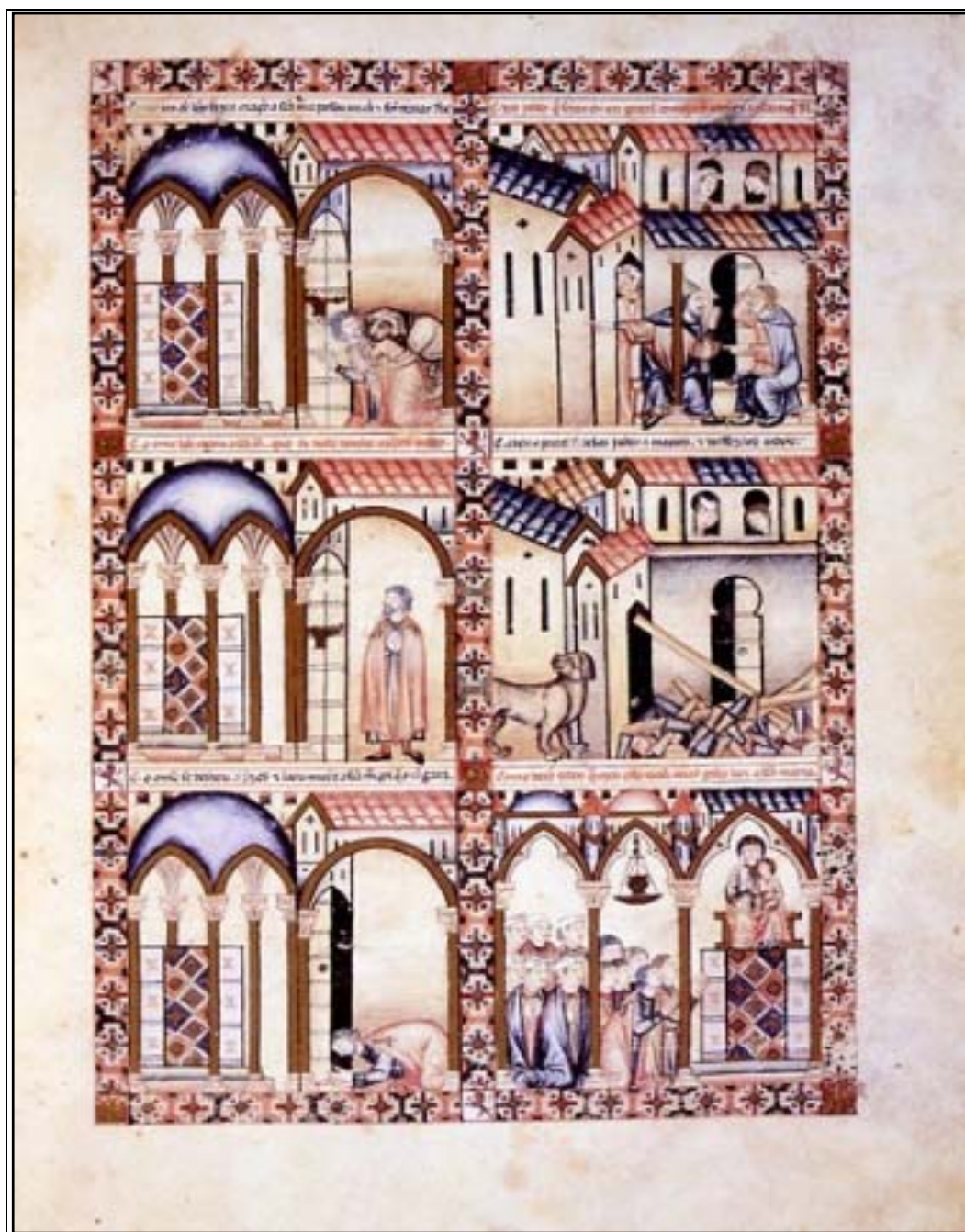


Fig. II/16 – ANÓNIMO (s. XIII) “Castigo a unos judíos que se rieron de un cristiano atacado por un perro”, en *Las Cantigas de Santa María, de Alfonso X el Sabio, códice florentino, Florencia, Biblioteca Nacional*.  
**Viñeta 1:** Un cristiano es atacado por un perro. **Viñeta 2:** Dos judíos se ríen de él. **Viñeta 3:** El cristiano suplica que se repare la injuria. **Viñeta 4:** El perro hace que el tejado caiga sobre los judíos. **Viñeta 5:** El cristiano da las gracias a Dios. **Viñeta 6:** El cristiano presenta sus respetos a la Virgen, que ha reparado la injuria contra él cometida.



Fig. II/17 – WARE, Chris (2005) “Breve historia del cómic”, en *Catálogo de novedades ACME*, trad. de Rocío de la Maya, Barcelona, Random House, 2009. (p. 24) [Fragmento]

Religión y propaganda política: los dos grandes temas de la tira narrativa.



Fig. II/18 – ANÓNIMO (c. 1460) *Los diez mandamientos*, Munich, Staatsbibliothek.



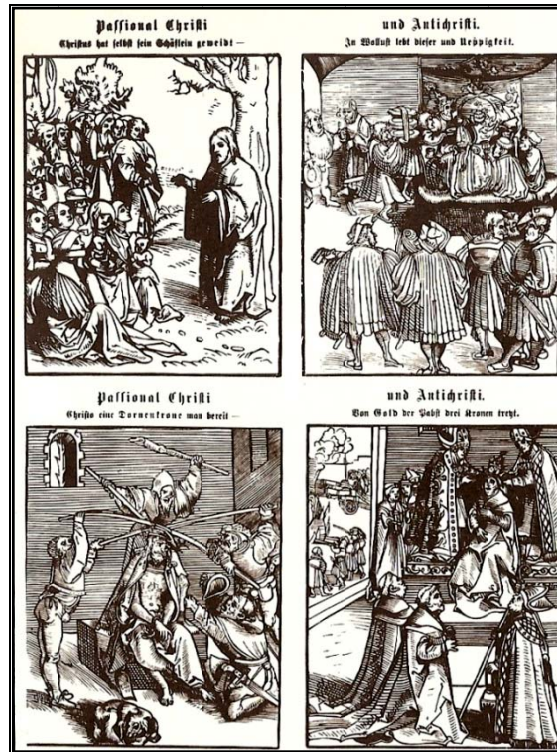


Fig. II/19 – CRANACH EL VIEJO, Lucas (1521) *Passional Christi und Antichristi* / *La pasión del Cristo y del Anticristo*, Copenhagen, Det Kongelige Bibliotek. (pp. 14 y 15, arriba; 4 y 5, abajo)

Ejemplo tardío, ya renacentista, del discurso proto-narrativo basado en el “antes y después”.



Fig. II/20 – ANÓNIMO (c. 1500) *Lamento sobre el cuerpo de Cristo*, Oxford, Bodleian Library.

El texto de la carta de indulgencia reza: “Quien estando en pecado contemple esta estampa de la Pasión, tendrá [número ilegible] años de perdón”.



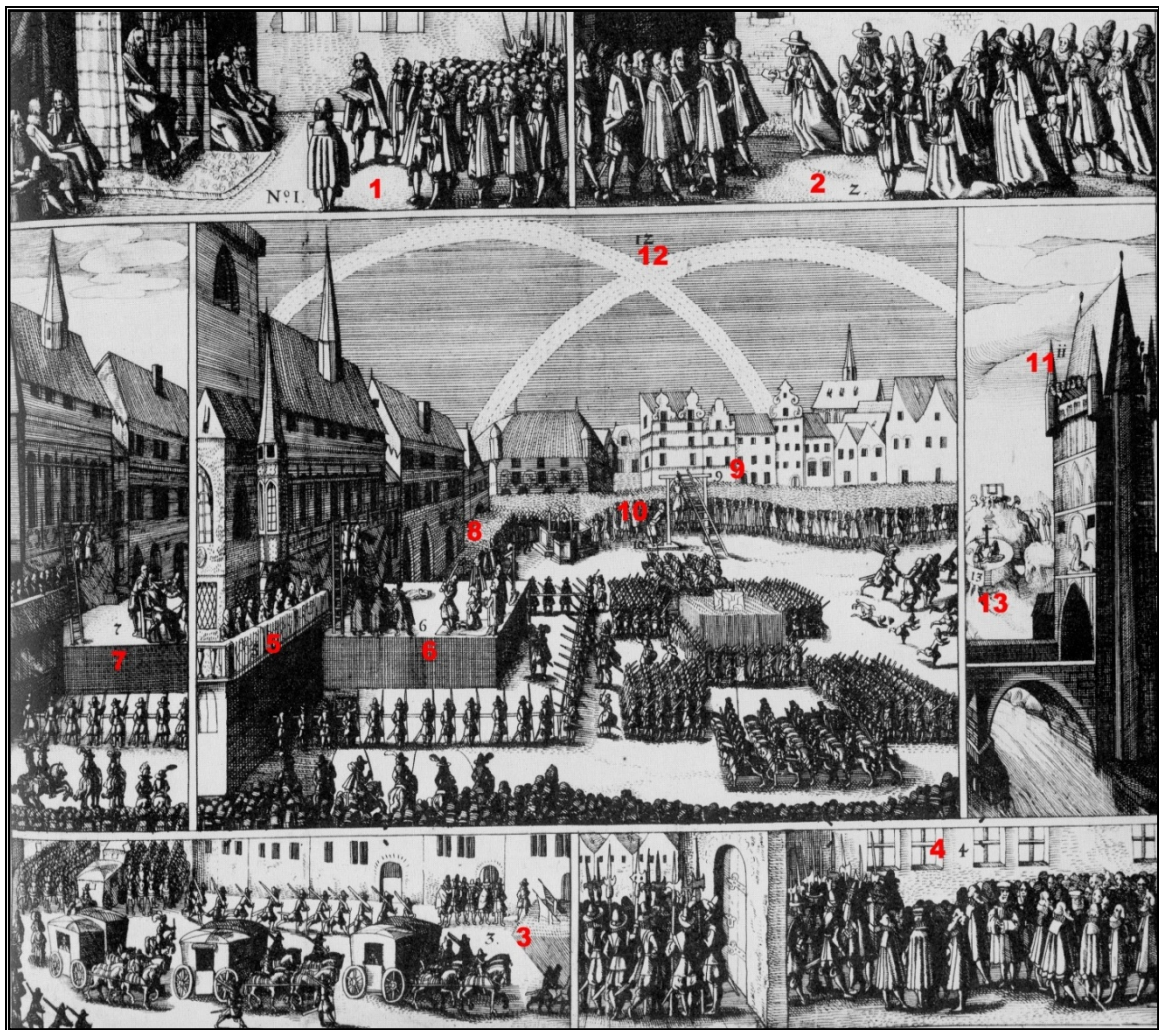
Fig. II/21 – ANÓNIMO (c. 1530) *Christus und die Minnende Seele*, Munich, Staatsbibliothek.



**Fig. II/22 – BEHAM, Hans Sebald (1537) *Danza de campesinos*, Madrid, Biblioteca Nacional.**

Cada una de las imágenes es una estampa independiente. Aquí las hemos dispuesto en tiras tan solo para mejor observar el efecto de la secuencia.





**Fig. II/23 – ANÓNIMO (c. 1621) *Execution so zu Prag den 11/21 1621 angestellt und volnzogen worden (Ejecución de los rebeldes protestantes en Praga, 11 y 22 de Junio de 1621)*, Londres, British Museum.**

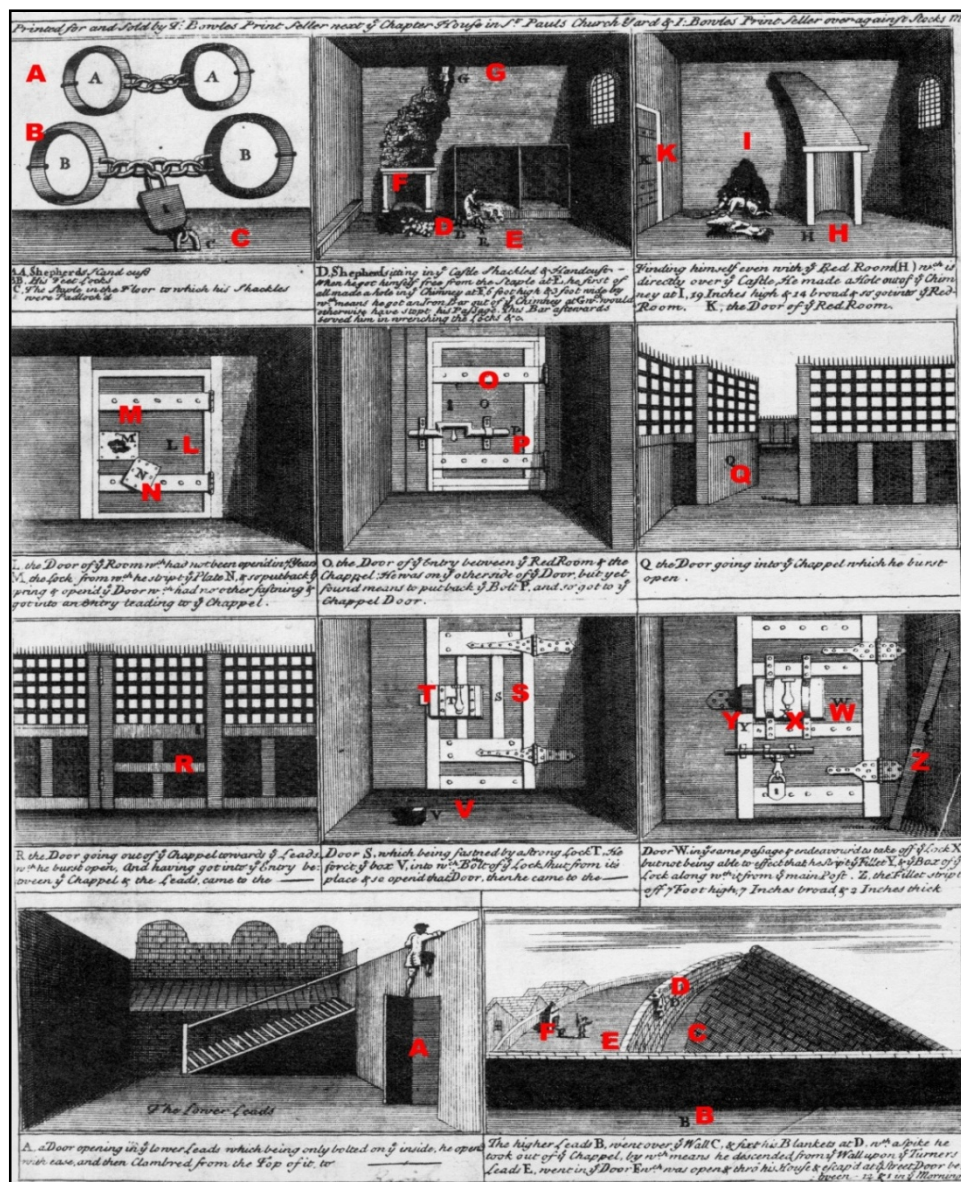
Se han recortado los textos de la imagen, he aquí un resumen de los mismos:

**Viñeta 1** (superior izquierda), se lee la sentencia de los reos en presencia de su Majestad Imperial. **Viñeta 2** (superior derecha), las mujeres, hijos y amigos de los condenados ruegan clemencia, pero son desoídos. **Viñeta 3** (inferior izquierda), procesión a medianoche desde el castillo hasta el casco viejo de Praga. **Viñeta 4** (inferior derecha), a pesar de todo los condenados han pasado la noche cantando. **Gran viñeta central: 5**, los Jueces y el Consejo Imperial; **6**, se erige un crucifijo sobre el cadalso. **7** (centro izquierda), al famoso orador Jessenius le arrancan la lengua. **Gran viñeta central: 8**, se cuelga a dos consejeros y al capitán del casco antiguo; **9**, se cuelga al Procurador de Bohemia; **10**, a un oficial se le clava la lengua al poste de la horca. **Viñeta centro derecha: 11**, doce cabezas cuelgan de la torre del puente. **Gran viñeta central: 12**, una vez consumadas todas las ejecuciones anteriores salen dos arco-iris. **Viñeta centro derecha: 13**, después, ya fuera de la ciudad, los cuerpos se cortan en pedazos y los miembros son empalados.



Fig. II/24 – ANÓNIMO (s. XVII) *Newe Zeittung und Warhaffte erzehlung welcher gestalt ein reicher Bawr des Namens Bernhard Kuntz, 1602, zu Augsburg, Munich, Staatsbibliothek.*





**Fig. II/25 – ANÓNIMO (1724) *An Exact Representation of the Holes Sheppard made in the Chimney* (Una representación exacta de los túneles que Sheppard hizo en la chimenea), Londres, British Museum.**

**Viñeta 1:** A, las esposas; B, los brazaletes para los pies; C, la argolla donde el candado se sujeta al suelo. **Viñeta 2:** D, Sheppard está sentado en su celda en la prisión de Newgate, esposado y amarrado de pies; cuando se libera de la argolla (E) excava un hoyo en la chimenea (F) y más tarde extrae de la chimenea una barra de hierro (G) que le servirá para reventar las cerraduras. **Viñeta 3:** Al subir por la chimenea alcanza la Habitación Roja (H), que se encuentra en la parte superior de Newgate; hace un hoyo para entrar (I) y llega a la puerta (K). **Viñeta 4:** L, la puerta de la Habitación Roja hace años que no se abre; para abrir la cerradura (M), Sheppard desprende la placa con la barra de hierro (N) y consigue abrir la puerta y escapar camino de la capilla. **Viñeta 5:** O, la puerta que bloquea el camino entre la Habitación Roja y la capilla; Sheppard se encuentra al otro lado de la puerta, pero aún así se las arregla para mover el cerrojo (P). **Viñeta 6:** Q, Sheppard descerraja luego la puerta de la capilla. **Viñeta 7:** Sheppard sale de la capilla por la puerta R. **Viñeta 8:** Una nueva puerta (S) con un cerrojo especialmente fuerte (T); Sheppard fuerza la caja del cerrojo, ya en el suelo (V) y franquea la puerta. **Viñeta 9:** La puerta W se encuentra en el mismo pasillo que la anterior; Sheppard no consigue reventar el cerrojo (X), pero emplea su barra con el marco de la puerta (Y), y lo pone a un lado (Z) para extraer la caja del cerrojo. **Viñeta 10:** A, con la puerta abierta sólo tiene que escalarla para subir al tejado. **Viñeta 11:** Sheppard salta el muro (B y C) y escala el siguiente (D) con ayuda de una sábana y un gancho que ha sustraído de la capilla; alcanza la plataforma E y, a través de la puerta F, desciende a la calle entre las 12 y la 1 de la mañana.



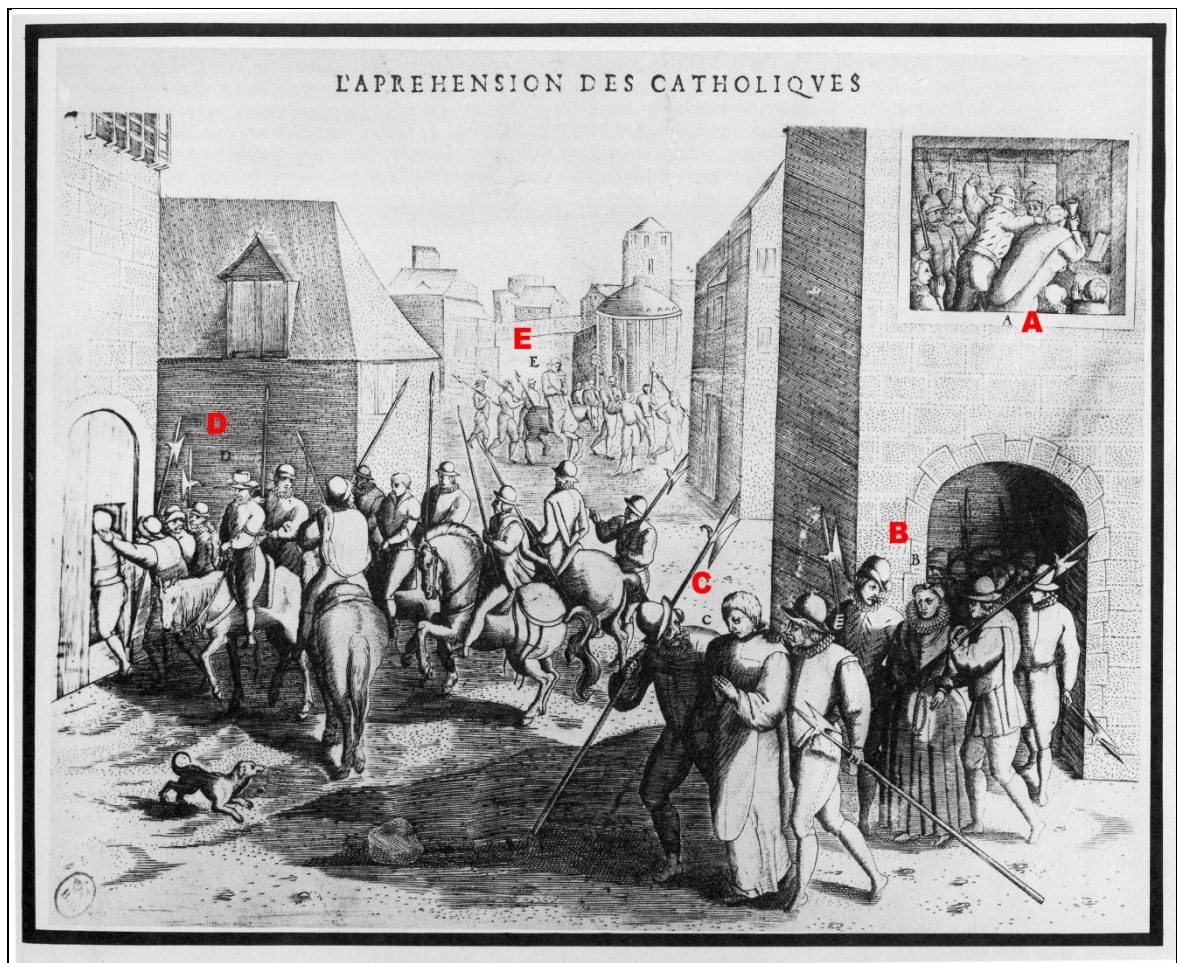
**Fig. II/26 – FÜRST DE NUREMBERG, Paul (c. 1650) *Off Probiertes und Bewährtes Recept oder Artzney für die bösse Kranckheit der unartigen Weiber* (Una santa y bien probada receta o cura para la pérfida enfermedad de las esposas desobedientes), Londres, British Museum.**

Esta tira viene acompañada de un largo texto explicativo, del que hemos prescindido en la fig. II/26 y que, en líneas generales, resume la trama del siguiente modo:

**Viñeta 1:** Un hombre soltero se casa y se siente tan feliz que oye cómo tocan violines en el cielo.

**Viñeta 2:** Pero las risas acaban pronto porque su esposa se convierte en su purgatorio. **Viñeta 3:** La esposa le llena la casa de niños, lo cual es nuevo motivo de molestia para el marido ya que ella no le deja disciplinarlos y él teme que crezcan como árboles sin podar (ver cuadro en la pared). **Viñeta 4:** La lengua viperina esposa ni siquiera le deja comer en paz, por lo que recurre al consejo de un vecino (escena en la calle). Este le da la receta. **Viñeta 5:** El marido parte hacia el bosque en un carruaje. Su esposa se despide de él diciéndole “no te molestes en volver”. **Viñeta 6:** Pero el marido vuelve cargado de palos. (La última inscripción de la tira informa de la muerte de la esposa; después de la cual, el marido ordena una misa por su alma mientras brinda con vino blanco)





**Fig. II/27 – VERSTEGAN, Richard (1583) *Briefve Description des diverses Cruautez que les Catholiques endurent en Angleterre pour la foy. L'Aprehension des Catholiques (Plancha 1)*, París, Bibliothèque Nationale.**

No se incluyen en la fig. II/27 las leyendas que acompañan a la ilustración, he aquí un resumen de las mismas:

**De derecha a izquierda, A:** Los católicos celebran misas secretas en sus casas y son, con frecuencia, descubiertos por espías y arrestados. **B:** Incluso las católicas virtuosas son llevadas a prisión. **C:** También los sacerdotes, a quienes no se les permite que se desprendan de sus hábitos, y **D/E:** se les ata después a un caballo para vergüenza pública.





**Fig. II/28 – VERSTEGAN, Richard (1583) *Briefve Description des diverses Cruautez que les Catholiques endurent en Angleterre pour la foy. Les Inquisitions Noctvrnez par les Maisons (Plancha 2)*, París, Bibliothèque Nationale.**

No se incluyen en la fig. II/28 las leyendas que acompañan a la ilustración, he aquí un resumen de las mismas:

**De derecha a izquierda, A/E:** Después de las confesiones de los detenidos, los oficiales entran en las casas de los cristianos delatados. **B:** Sacan a estos de la cama, sin hacer distinción entre mujeres y hombres. **C/D:** Registran baúles y armarios en busca de objetos sagrados como cálices, libros, cruces, etc. no sólo a modo de prueba, sino también con fines de expolio.



Fig. II/29 – ANÓNIMO (1679) *Los preparativos de la Armada Española, 1588, y la Conspiración de la Pólvora, 1605/6*, Londres, British Museum.





Fig. II/30 – HOGARTH, William (1735) *The Rake's Progress*, plancha 1. *The Young Heir Taking Possession*. Londres, British Museum.



**Fig. II/31 – HOGARTH, William (1735) *The Rake's Progress*, plancha 2. Surrounded by Artists and Professors, Londres, British Museum.**



Fig. II/32 – GILLRAY, James (1793), *El progreso de John Bull*, Londres, Hannah Humphrey (ed.)

Texto de las viñetas. Viñeta 1: “John Bull feliz”. Viñeta 2: “John Bull va a la guerra”. Viñeta 3: “La propiedad de John Bull en peligro”. Viñeta 4: “El glorioso regreso de John Bull”



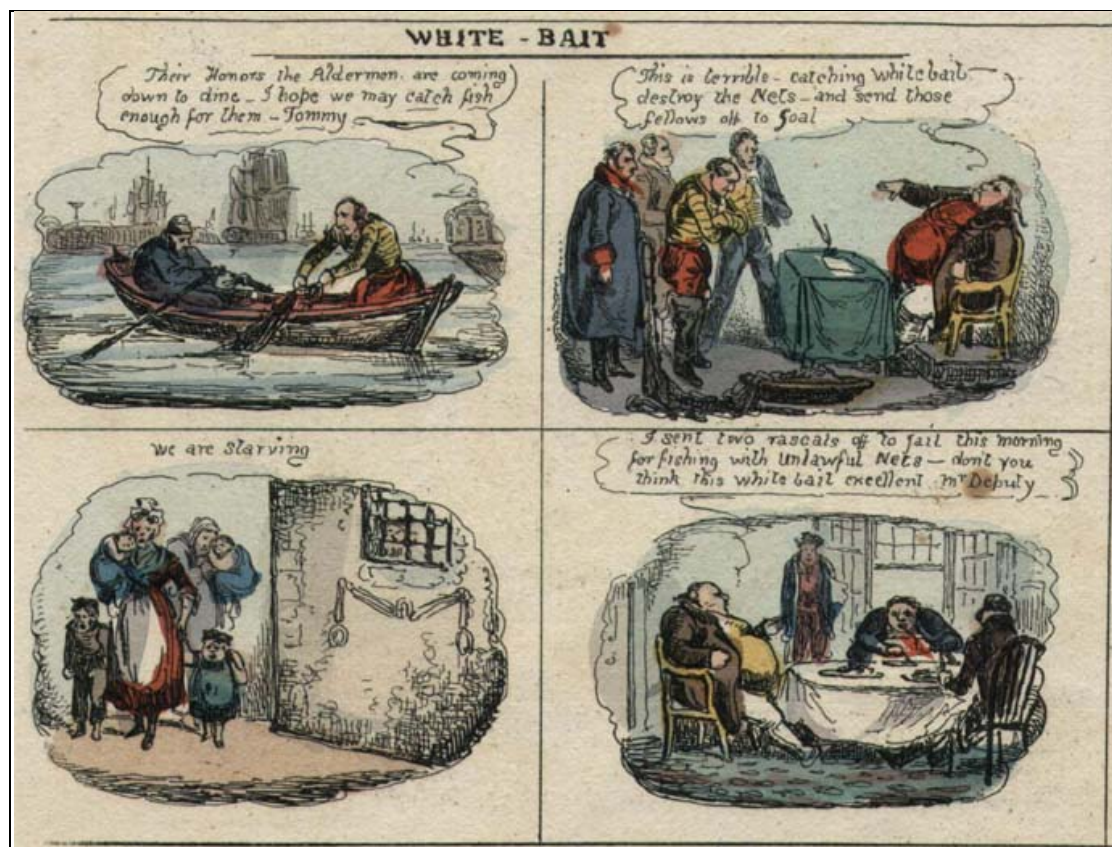


Fig. II/33 – HEATH, William (1830) *White Bait*, en *The Looking Glass*, vol. 1, issue 7, publicado el 1 de Julio de 1830. (p. 3)

Texto de las viñetas.

**Viñeta 1:** “El concejal y sus señorías van a venir a cenar esta noche. Espero que podamos coger pescado suficiente para todos. **Viñeta 2:** “Esto es terrible. ¡Pescando chanquetes (alevines) con red! Manda a estos directamente al calabozo”. **Viñeta 3:** “Nos morimos de hambre”. **Viñeta 4:** “Esta mañana encerré a dos tunantes por pescar con redes ilegales. Mmh... ¿No os parecen excelentes estos chanquetes?”



Fig. II/34 – WARE, Chris (2005) “Nuestra historia del arte”, en *Catálogo de novedades ACME*, trad. de Rocío de la Maya, Barcelona, Random House, 2009. (p. 7) [Fragmento]

La relación entre Töpffer y Goethe vista por Chris Ware.



Fig II/35 – TÖPFFER, Rodolphe (1845) *Histoire de M. Cryptogame*, Ginebra. (p. 13)

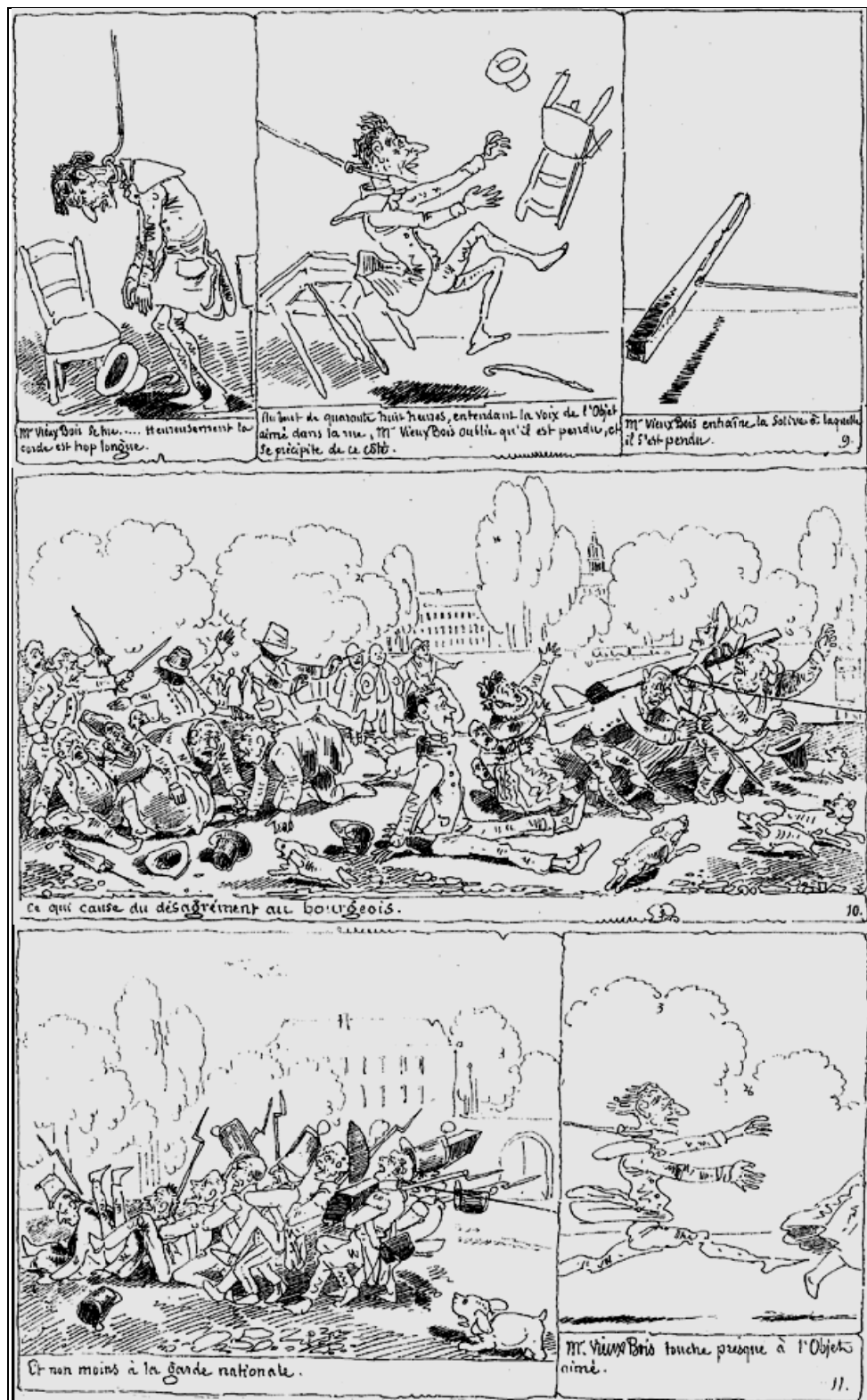


Fig. II/36 – TÖPFFER, Rodolphe (1835) *Les Amours de M. Vieux Bois*, Ginebra. (pp. 9, 10 y 11)

En esta secuencia, M. Vieux Bois sufre un intento frustrado de suicidio y, accidentalmente, provoca una revuelta en la ciudad: un clásico ejemplo de la comedia física de Töpffer.



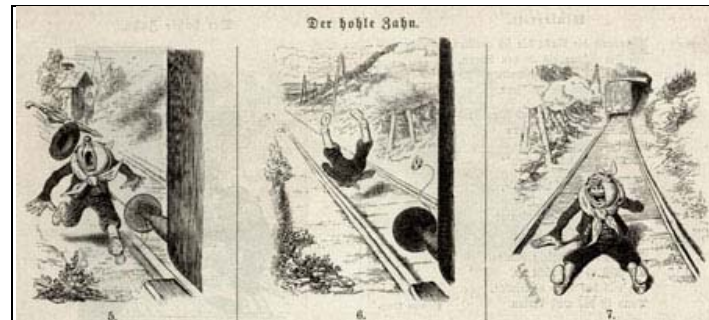
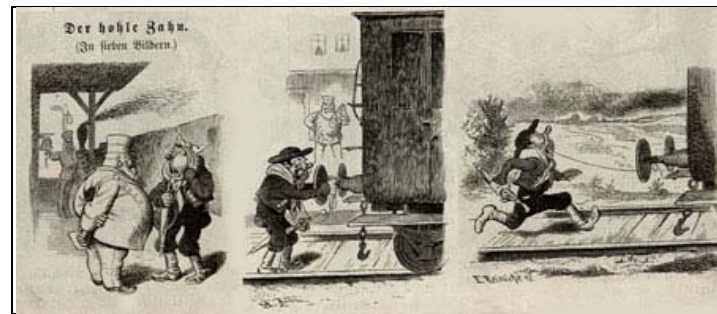


Fig. II/37 – REINICKE, Emil (1892) “Der hohle Zahn”, en *Fliegende Blätter*, n° 2449, Heidelberg, Universitätsbibliothek. (pp. 11 y 12)

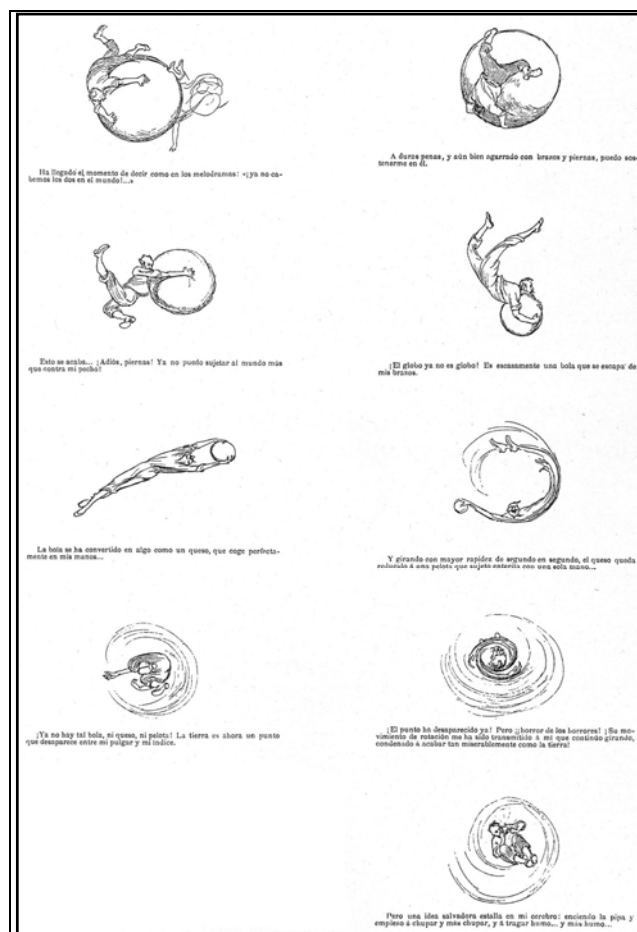


Fig. II/38 – MESTRES, Apeles (1891) “Del cielo a la tierra”, en *Más cuentos vivos*, Barcelona, Librería Española. (p 69)



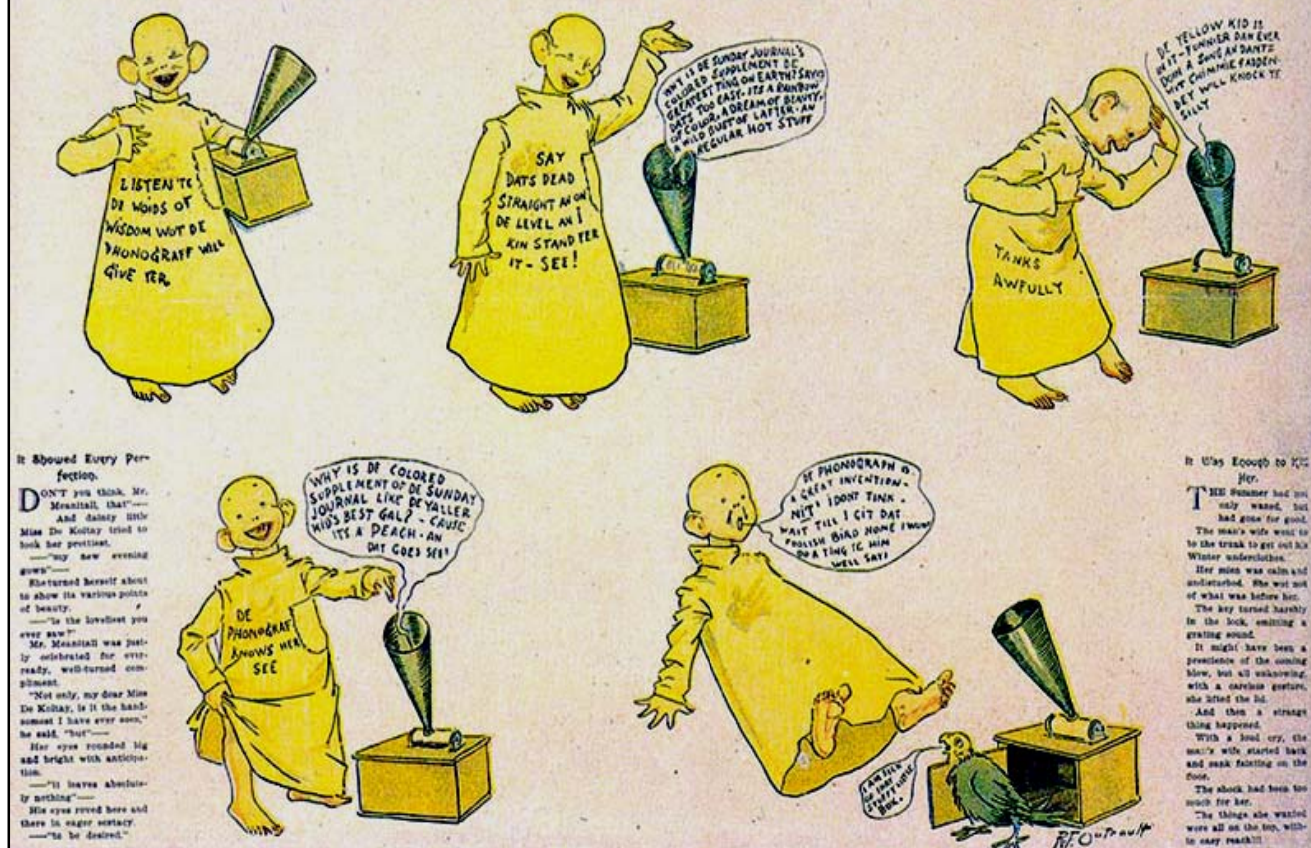






A Farce, a Comedy and a Tragedy. All In One. Showing How, In Every Case, Murder Will Out, and Virtue Is Its Own Reward.

A Farce, a Comedy and a Tragedy. All In One. Showing How, In Every Case, Murder Will Out, and Virtue Is Its Own Reward.



**Fig. III/3 – OUTCAULT, Richard Feldon (1896), “The Yellow Kid and his new Phonograph”, publicado en el suplemento humorístico del *New York Journal* el 25 de octubre de 1896.**



**Fig. III/4 – OUTCAULT, Richard Feldon (1895) “At the Circus in Hogan’s Alley”, publicado en el suplemento humorístico del *New York World* el 5 de mayo de 1895.**

Ilustración de Outcault publicada en el primer suplemento dominical a color de la prensa estadounidense. Meses más tarde aparecería el Yellow Kid en esta serie de ilustraciones tituladas “Hogan’s Alley”.



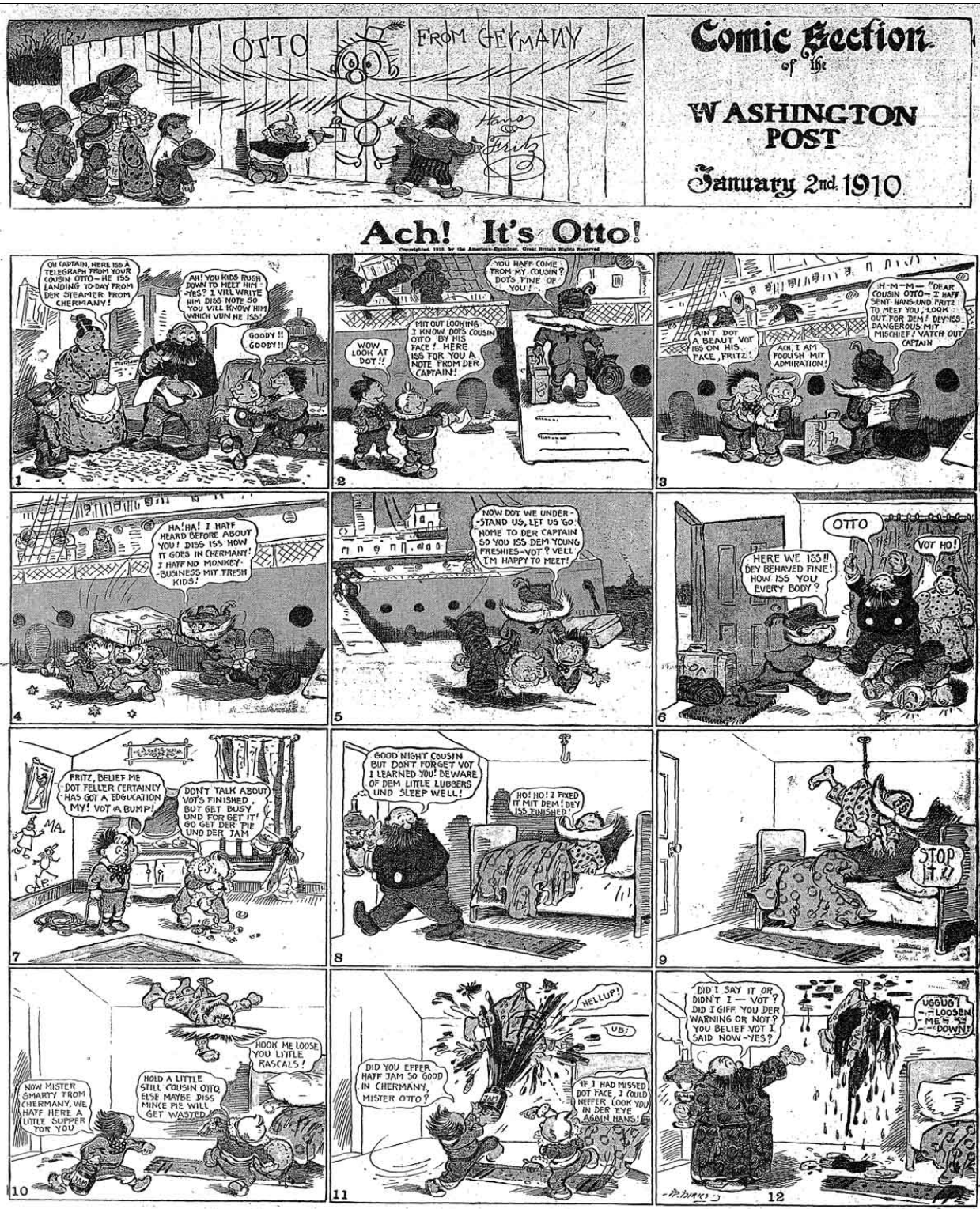


Fig. III/5 – DIRKS, Rudolph (1910) *The Katzenjammer Kids*, página dominical publicada el 2 de enero de 1910 en el *Washington Post*.





Fig. III/6 – McCAY, Winsor (1908) *Little Nemo in Slumberland*, página publicada en el suplemento dominical del *The New York Herald*, el 26 de Julio de 1908.

En esta página de Little Nemo las viñetas se estiran al crecer las patas de la cama.





Fig. III/7 – KING, Frank (1921-30) *Gasoline Alley*, en MARESCA, Peter y WARE, Chris, editores, *Sundays with Walt and Skeezix*, Palo Alto, California, Sunday Press, 2007.

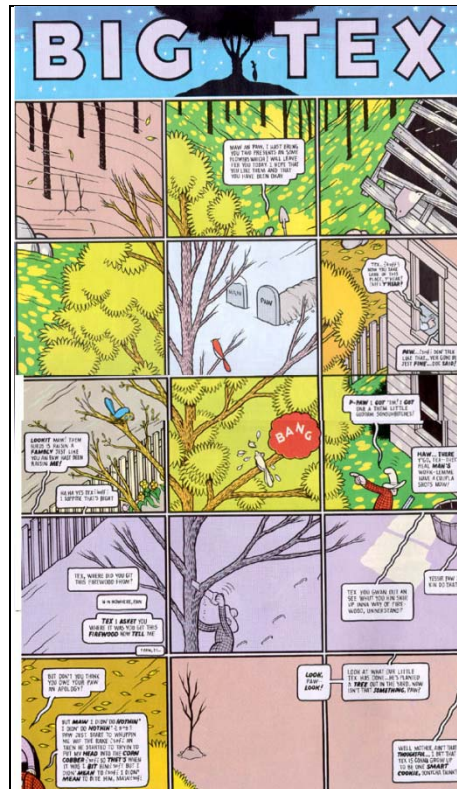


Fig. III/8 – WARE, Chris (2005) “Big Tex”, en *Catálogo de novedades ACME*, trad. de Rocío de la Maya, Barcelona, Random House, 2009. (p. 46)

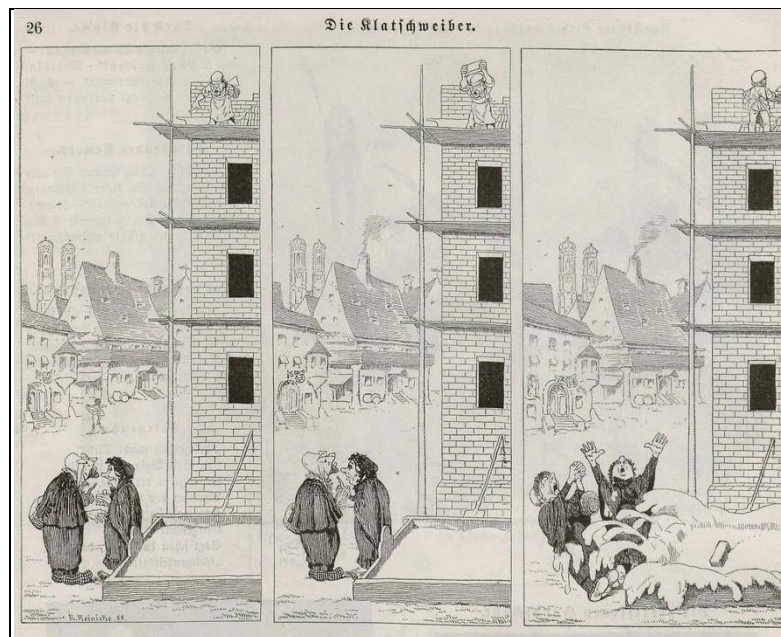


Fig. III/9 – REINICKE, Emil (1889) “Die Klatschweiber / Los cotilleos”, en *Fliegende Blätter*, n° 2269, Heidelberg, Universitätsbibliotheek.



Fig. III/10 – HERRIMAN, George (1918) *Krazy Kat*, tira diaria publicada el 6 de enero de 1918 en el *New York Evening Journal*.



Fig. III/11 – QUINO (1993) *Toda Mafalda*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor. (p. 317)





Fig. III/12 – SCHULTZ, Charles (1950) *Complete Peanuts*, vol. 1, Seattle, Fantagraphics. (p. 3)



Fig. III/13 – HAMMETT, Dashiell y RAYMOND, Alex (1934) *Secret Agent X-9*, tira del 22 de noviembre de 1934.



Fig. III/14 – BARRY, Dan (1962) *Flash Gordon*, tira del 16 de octubre de 1962.



Fig. III/15 – CANIFF, Milton (1936) *Terry y los Piratas*, tira del 29 de febrero de 1936, Chicago Tribune-New York News Syndicate.

El método Caniff: la primera viñeta nos recuerda que Terry y sus amigos fueron acogidos en la anterior entrega por una atractiva mujer, en la segunda viñeta Terry habla de las dudas que alberga acerca de la anfitriona, exponiendo por tanto el conflicto; y en la cuarta, se confirman las sospechas de Terry dejando al lector a la espera hasta el día siguiente.



Fig. III/16 – GOULD, Chester y CAPP, Al (1968) “Suplemento dominical del Washington Post con tiras de Dick Tracy y Li'l Abner, publicado el 17 de marzo de 1968”. Reproducido en GUBERN, Román (1972) *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Edicions 62.



Fig. III/17 – EISNER, Will (1946) Portada del encarte *Comic Book Section* de la edición de *The Chicago Sun* del 6 de octubre de 1946.





Fig. III/18 – EISNER, Will (1946) “El asesino”, en *The Spirit*, n°1, Barcelona, Norma, 1988.



**Fig. III/19 – ANÓNIMO (1944) Imagen encontrada en el catálogo de la exposición *Héroes, Freaks y Super-rabinos*, celebrada en el Jüdisches Museum Berlin en el año 2010.**

A pesar de imágenes como ésta, en la que encontramos a Superman parando los pies a Joseph Goebbels, el nazismo no aparece presente dentro de la iconografía típica del género superheroico. Ésta en concreto es una imagen propagandística de encargo, no una ilustración perteneciente a sus aventuras habituales, las cuales eran mucho más inconsecuentes con la realidad política del momento. Si será común años más tarde, en cambio, encontrar al Capitán América enfrentándose a personajes como Mao Tse Tung, no en ilustraciones puntuales, sino en las páginas de su propio cómic, al cual, en 1953 se le añadió en portada y debajo del título el calificativo de “Commie Smasher!” (El azote de los comunistas).

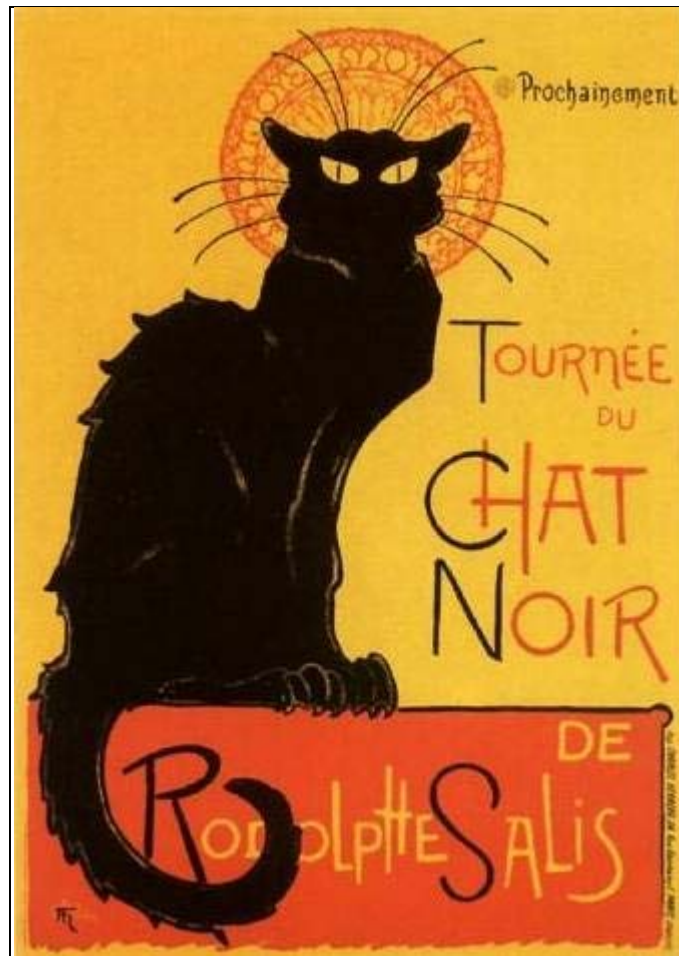




Fig. III/20 – SIEGEL, Jerry y SCHUSTER, Joe (1938) “Superman”, en *Action Comics*, n°1, Nueva York, Detective Comics. (p. 5)

Compárese la riqueza gestual de los personajes de *The Spirit* y el detalle de sus decorados (fig. III/17) con los de la primera entrega de Superman.





**Fig. III/21 – STEINLEN, Théophile-Alexandre (1896) *Tournée du Chat Noir*, Rutgers, Nueva Jersey, The Jane Voorhees Zimmerli Art Museum, The State University of New Jersey.**

El célebre cartel anuncio del *Chat Noir*, en ocasiones erróneamente atribuido a Toulouse Lautrec.

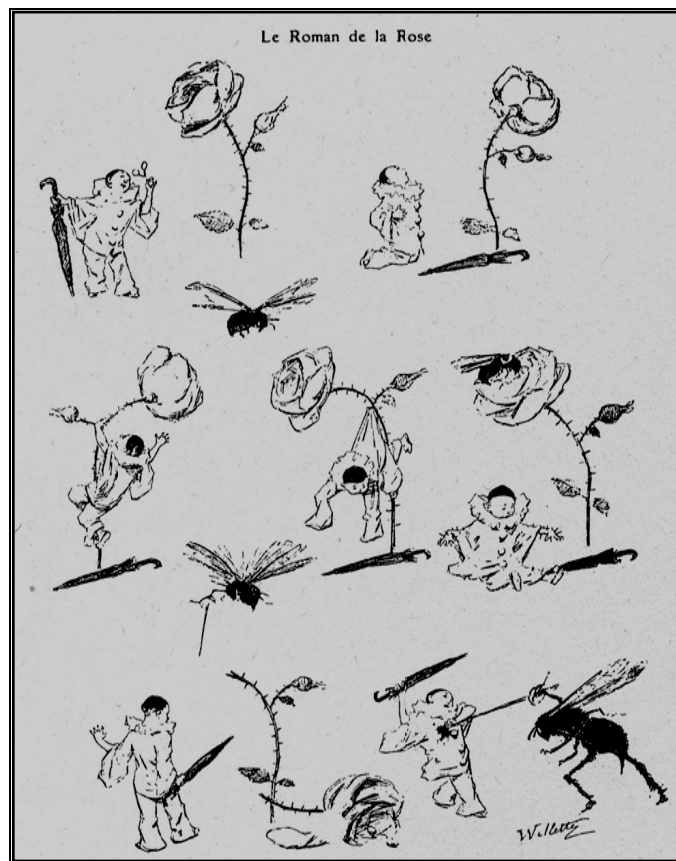


Fig. III/22 – WILLETE, Adolphe (1883) “Le Roman de la rose”, en *Chat Noir*, n° 69, 5 de mayo de 1883.

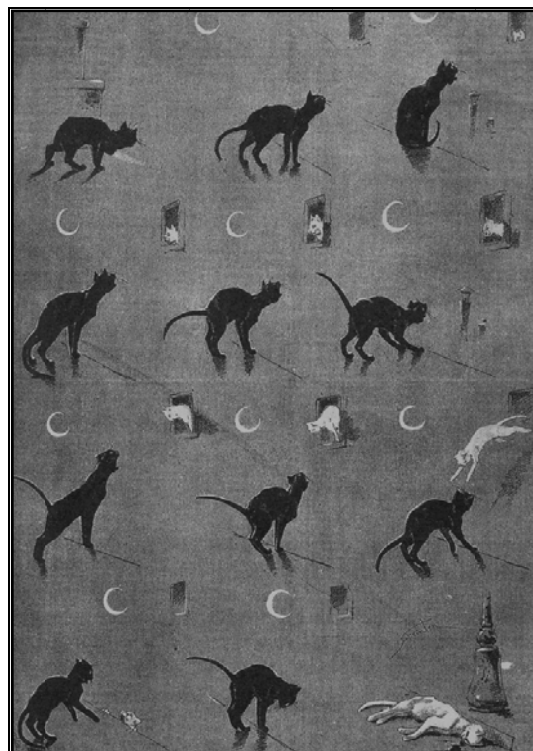


Fig. II/23 – STEINLEN, Théophile-Alexandre (1885) “Idylle”, en *Chat Noir*, n° 164, 28 de febrero de 1885.

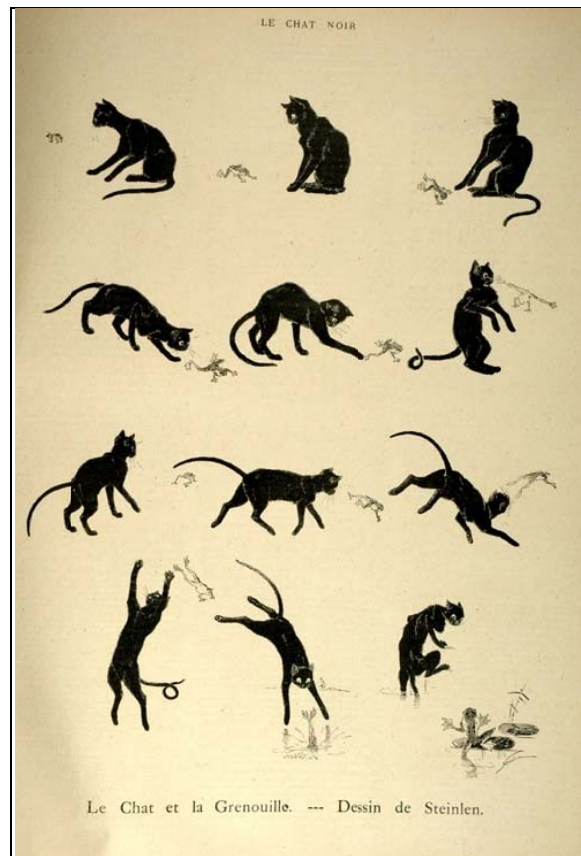


Fig. III/24 – STEINLEN, Théophile-Alexandre (1884) “Le Chat et la Grenouille”, en *Chat Noir*, n° 141, 20 de septembre de 1884.



Fig. III/25 – STEINLEN, Théophile-Alexandre (1885) “La Boîte au lait”, en *Chat Noir*, 21 de febrero de 1885.



Fig. III/26 – HERGÉ (1934) *Cubierta del suplemento infantil Le Petit Vingtième, n°32, en Le Vingtième Siècle, 9 de agosto de 1934, Bruselas.*

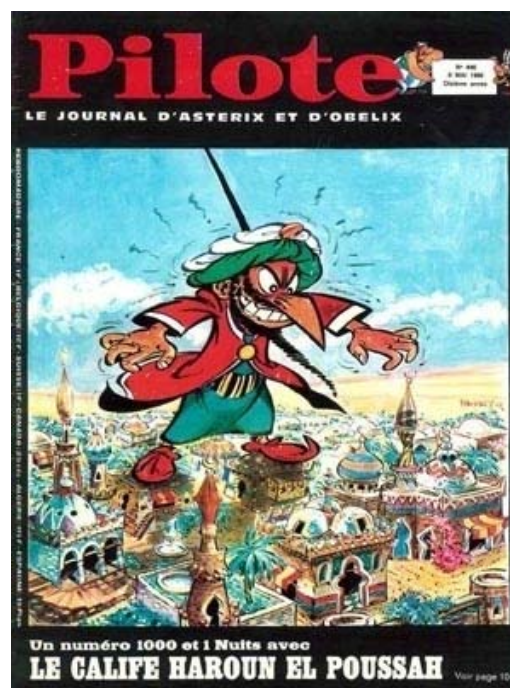


Fig. III/27 – TABARY, Jean (1968) *Cubierta de la revista Pilote, n° 446, 9 de mayo de 1968, París, Dargaud.*

Iznogoud el Infame es otro de los personajes míticos de la revista Pilote, creado también por René Goscinny, padre de Astérix y Obélix, y que al igual que éstos contó con una serie de álbumes.



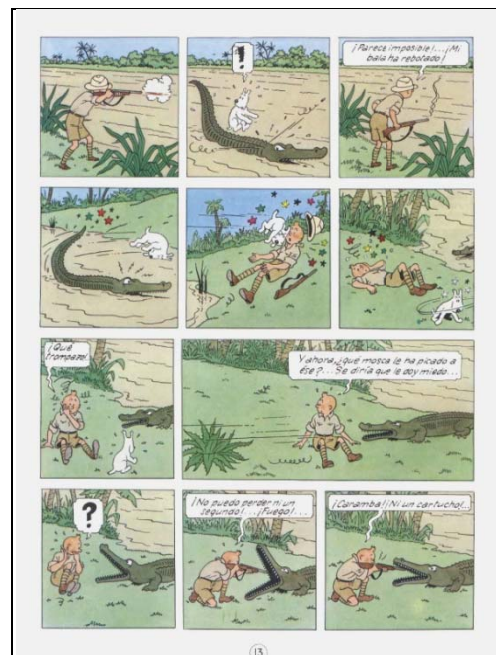
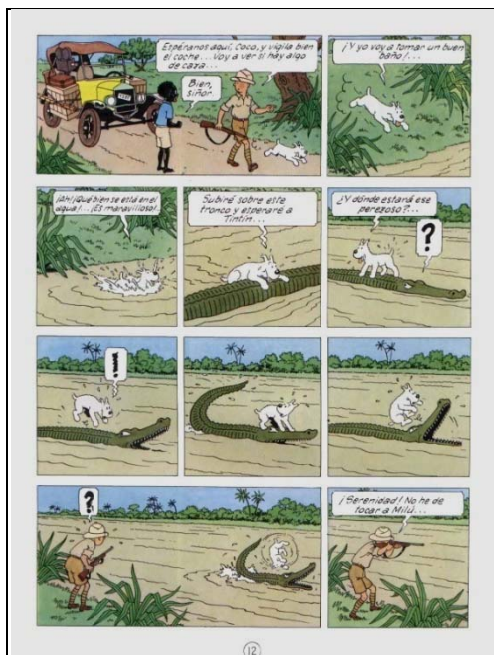


Fig. III/28 – HERGÉ (1946) *Tintin au Congo*, versión redibujada, Bruselas, Casterman; *Tintín en el Congo*, trad. de Concepción Zendrera, Barcelona, Juventud, 1968. (pp. 12-15)

En estas cuatro páginas (léanse de izquierda a derecha y de arriba abajo) se puede apreciar claramente la estructura episódica original de *Tintín en el Congo*. Las dos primeras abarcan el episodio del cocodrilo y las dos segundas el del bandido, a pesar de lo cual el paso de un episodio a otro es muy fluido ya que no comienzan en la primera viñeta de cada página sino en algún punto intermedio de éstas.

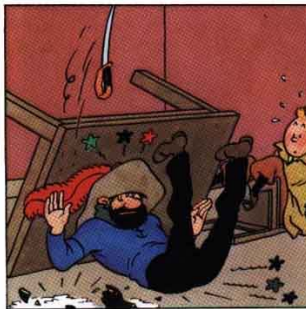
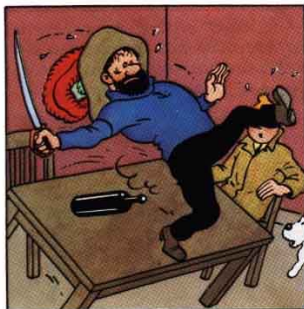
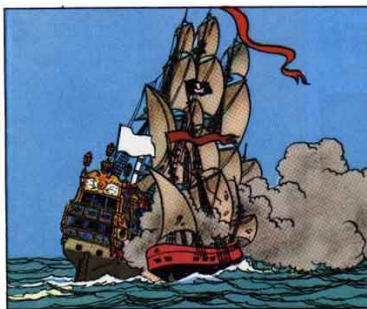


Fig. III/29 – HERGÉ (1943) *Le Secret de La Licorne*, Bruselas, Casterman; *El secreto del unicornio*, trad. de Concepción Zendera, Barcelona, Juventud, 1959. (p. 18)



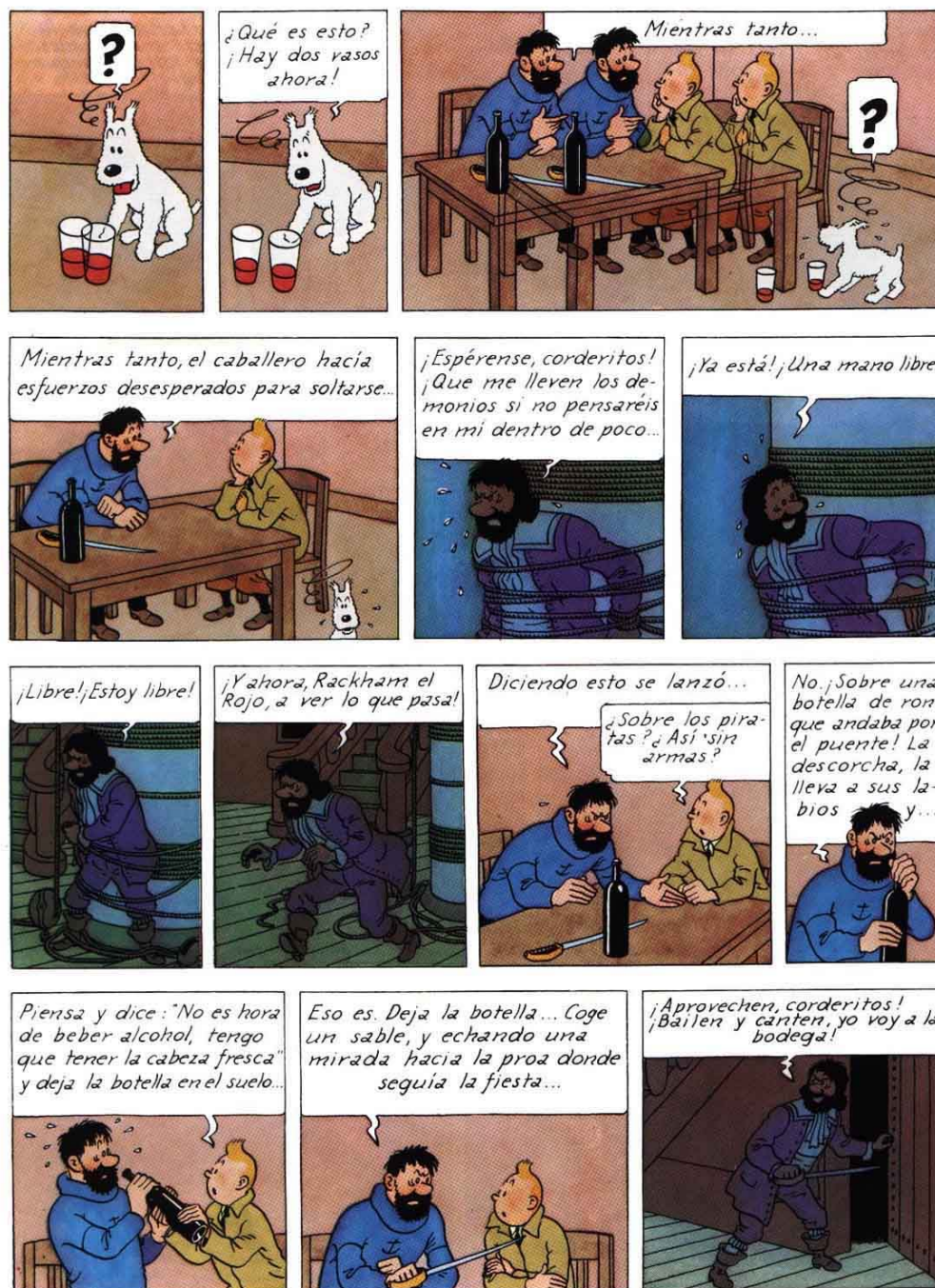


Fig. III/30 – HERGÉ (1943) *Le Secret de La Licorne*, Bruselas, Casterman; *El secreto del unicornio*, trad. de Concepción Zendera, Barcelona, Juventud, 1959. (p. 23)



**Fig. III/31 – Varios ejemplares de las revistas *Shōnen Jump* semanal y *Shōnen Sunday*.**

En esta fotografía pueden apreciarse las dimensiones de las revistas de cómics japonesas.





Fig. III/32 – TATSUMI, Yoshihiro (1956) *Black Blizzard*, Montreal, Drawn & Quarterly.



Fig. III/33 – FUJIO-FUJIKO (1971) *Manga Michi* / *El camino del cómic*, Tokio, Shogakukan.

En esta página el tándem de autores Fijio-Fujiko, creadores de *Doraemon*, recuerdan la impresión que les causó la peculiar forma que tiene Tezuka de narrar una acción con muchas viñetas. **Arriba:** “¡Pasamos la primera página de ese libro que habíamos tomado sin permiso y nos quedamos anonadados!”. **Centro, título:** “Hacia el mar de la aventura”. **Abajo:** “*Sintakarazima* (*La nueva isla del tesoro*) empezaba con una escena muy fluida en la que Pete conducía a toda velocidad. Fue la primera publicación de Tezuka, ¡una revolución en el cómic de posguerra!” [A partir de la traducción inglesa (Schodt, 1983: 63)]

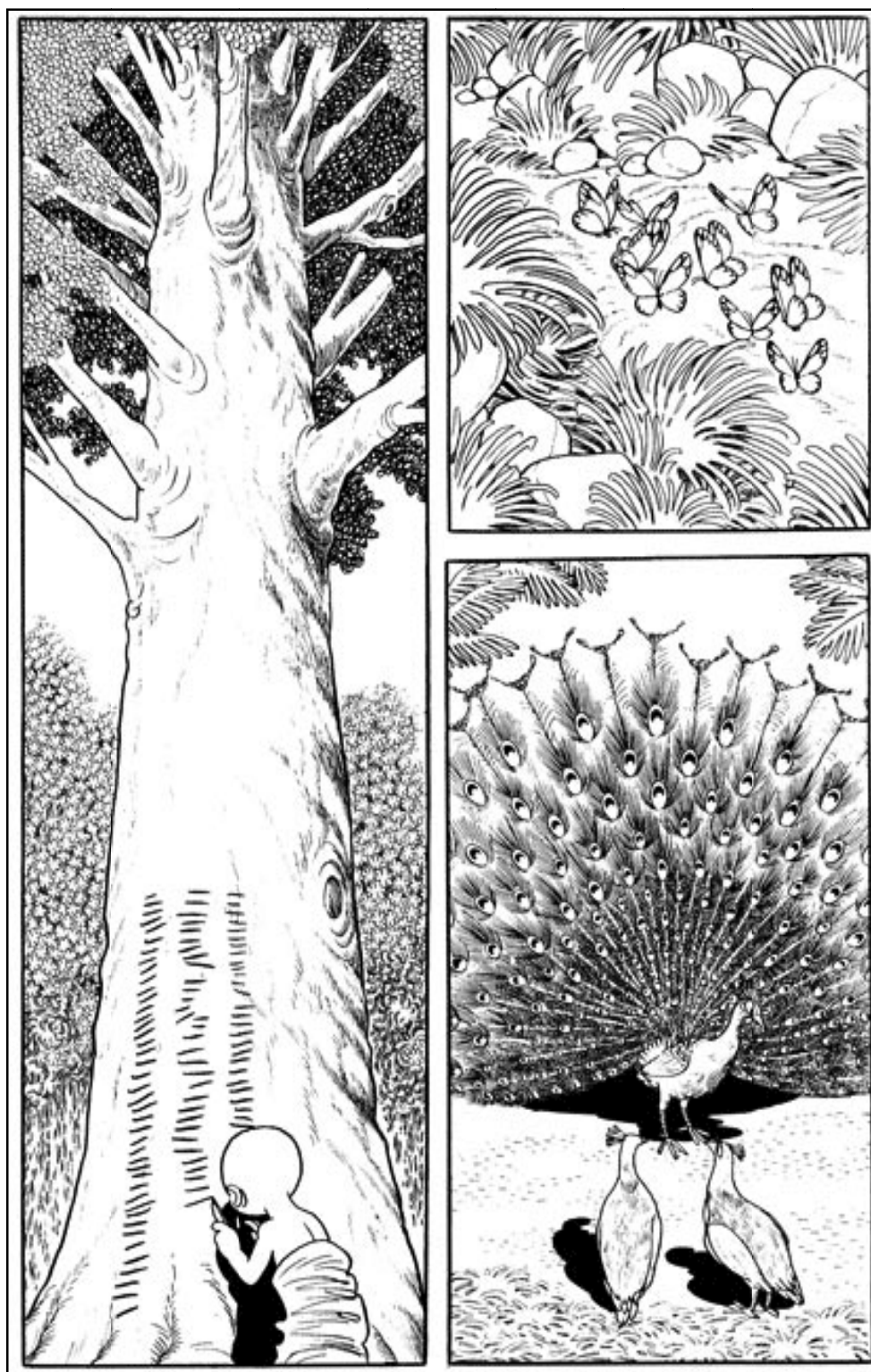


Fig. III/34 – TEZUKA, Osamu (1972-83) *Buddha*, Tokio, Ushio Shuppan; *Buda*, vol. 1, trad. de Marc Bernabé y Verónica Calafell, Barcelona, Planeta Agostini, 2002. (p. 53)



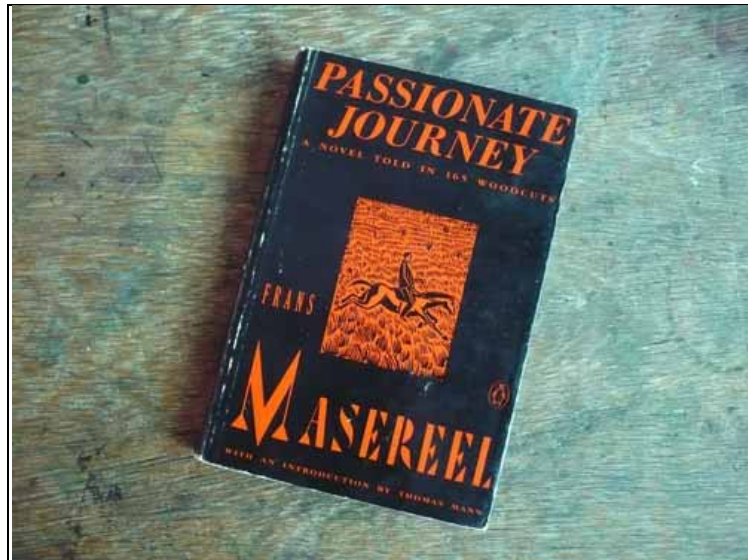
Fig. III/35 – OTOMO, Katsuhiro (1980-81) *Domo*, Tokio, Kodansha; *Pesadillas*, trad. de L. Domínguez, Barcelona, Norma, 2003. (p. 48)



**Fig. III/36 – MAY, Rex “Balloo” (c. 2000) “It’s a graphic novel”, en: *Balloo Cartoons* (<http://homepage.mac.com/may>)**

El autor de *cartoons* Balloo parodia la tendencia editorial a aplicar el término “novela gráfica” a cualquier cómic, o en el caso de esta imagen, a cualquier narración pictográfica.





**Fig. III/37 – MASEREEL, Frans (1919) *Mon Livre d'Heures*, Ginebra, A. Kundig; *Passionate Journey: A Novel in 165 Woodcuts*, Londres, Penguin, 1989.**

Fotos de Enrique Flores, en *Cuatro Cosas* (<http://www.4ojos.com>)



Fig. III/38 – WALLER, Drake y BAKER, Matt (1950) *It Rhymes with Lust*, Nueva York, St. John Publications. (p. 6)



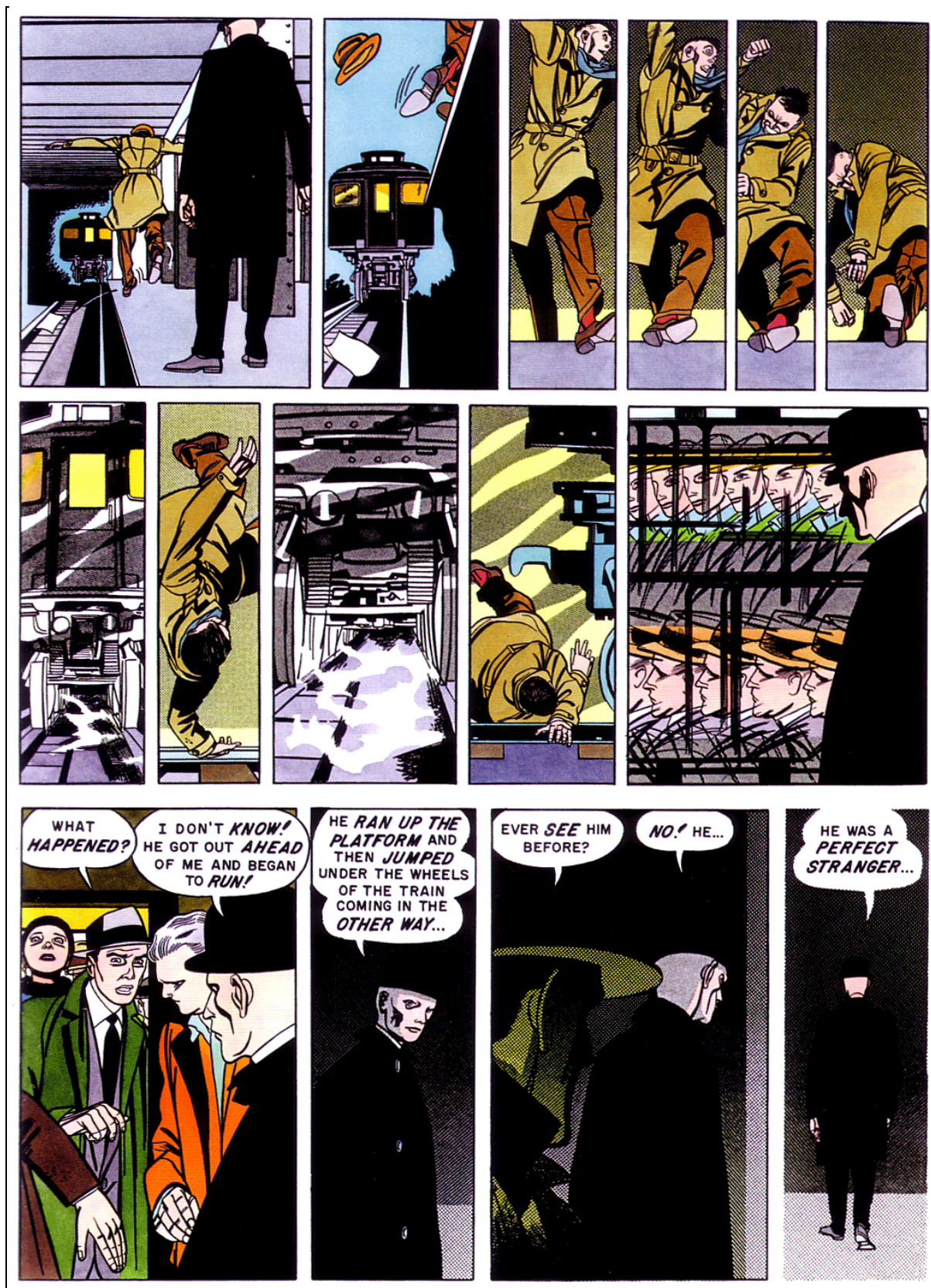


Fig. III/39 – GAINES, Bill, FELDSTEIN, Al y KRIEGSTEIN, Bernard (1955) “Master Race”, en *Impact*, n° 1, Nueva York, E.C. Comics. (p. 8)





Fig. III/40 – OESTERHELD, Héctor Germán y BRECCIA, Alberto (1969) *El Eternauta*, Buenos Aires, Ediciones de la Urraca.

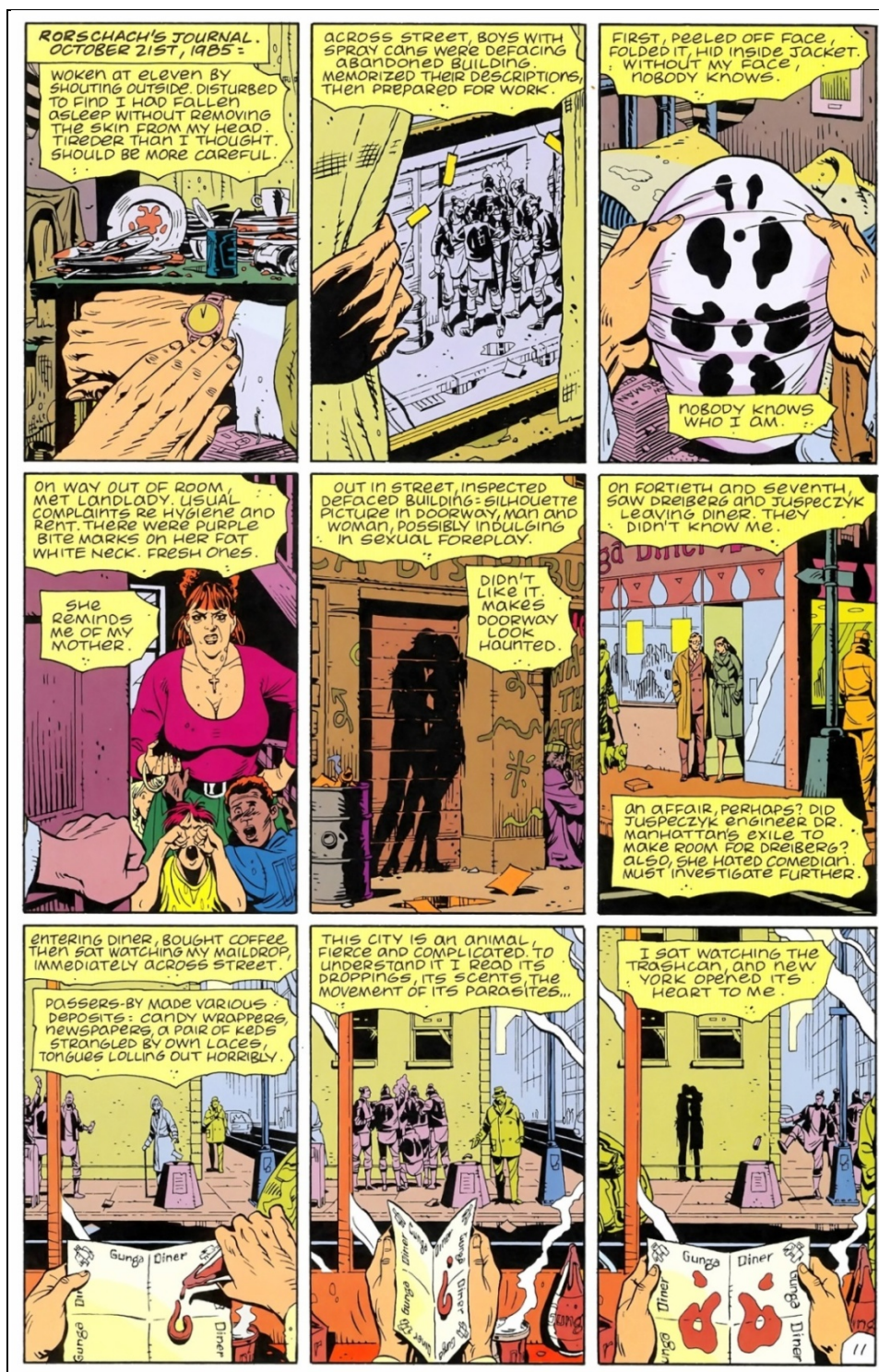


Fig. III/41 – MOORE, Alan y GIBBONS, Dave (1986) Watchmen, nº5, Nueva York, D.C. Comics. (p. 11)

En esta imagen se puede apreciar la obsesión de Rorschach por las imágenes simétricas. En el curso de su investigación, de algún modo Rorschach proyecta su obsesión en sus percepciones. Nótese, por ejemplo, la recurrencia de las figuras humanas dobles: las sombras del hombre y de la mujer en las viñetas 5 y 6, y la pareja que sale del bar en la viñeta 7. La máscara de Rorschach, con una imagen similar a las del test del mismo nombre, y el dibujo que hace con las manchas de ketchup son también fruto de esta fijación por lo simétrico.





Fig. III/42 – MOORE, Alan y GIBBONS, Dave (1996) *Watchmen*, n°5, Nueva York, D.C. Comics. (pp. 1 y 28, arriba; pp. 14 y 15, abajo)

En esta figura podemos apreciar la estructura palindrómica del quinto capítulo de *Watchmen*. Las imágenes de arriba corresponden a la primera y a la última página de este capítulo. La estructura de página es idéntica, una matriz regular de tres por tres viñetas; a su vez, ambas páginas transcurren en el mismo escenario, las viñetas impares muestran el reflejo de la luz roja del neón, y el resto tienen idéntica paleta de colores.

Las imágenes de abajo corresponden a las páginas centrales del capítulo, donde la estructura simétrica converge en una cruz similar a la que forman las viñetas rojas de la primera y la última página. Si doblamos las páginas por pares las viñetas coinciden en forma, tamaño, escenarios y paleta de colores.

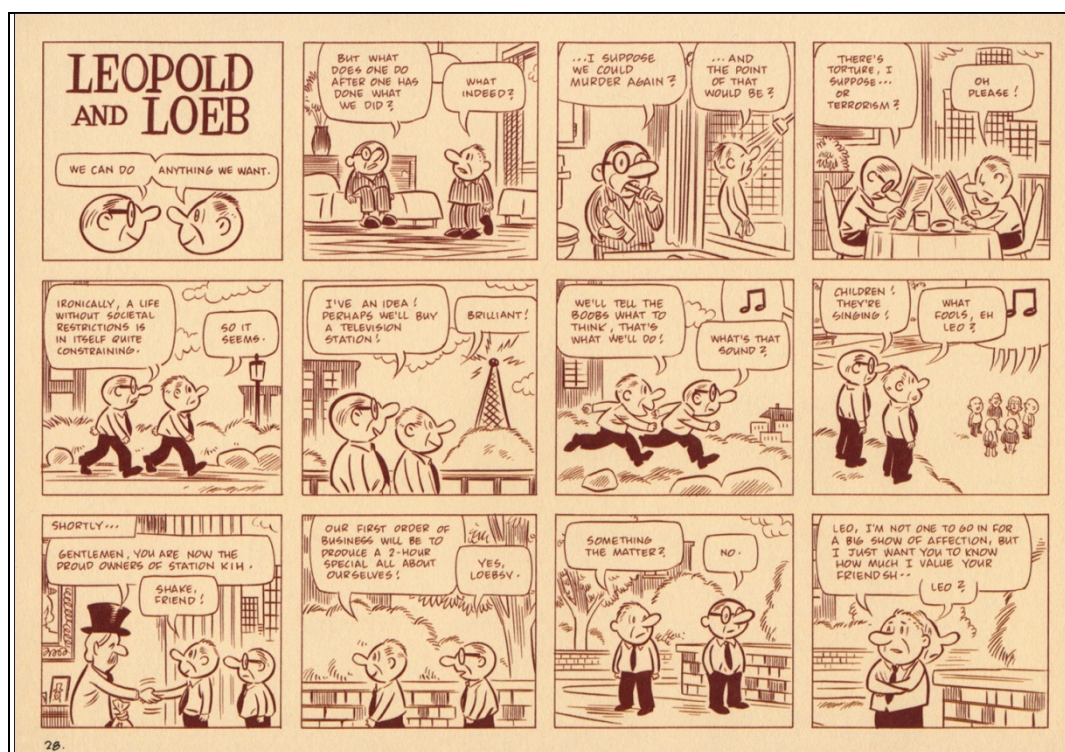


Fig. III/43 – CLOWES, Daniel (2005) *Ice Haven*, Nueva York, Pantheon. (p. 28)



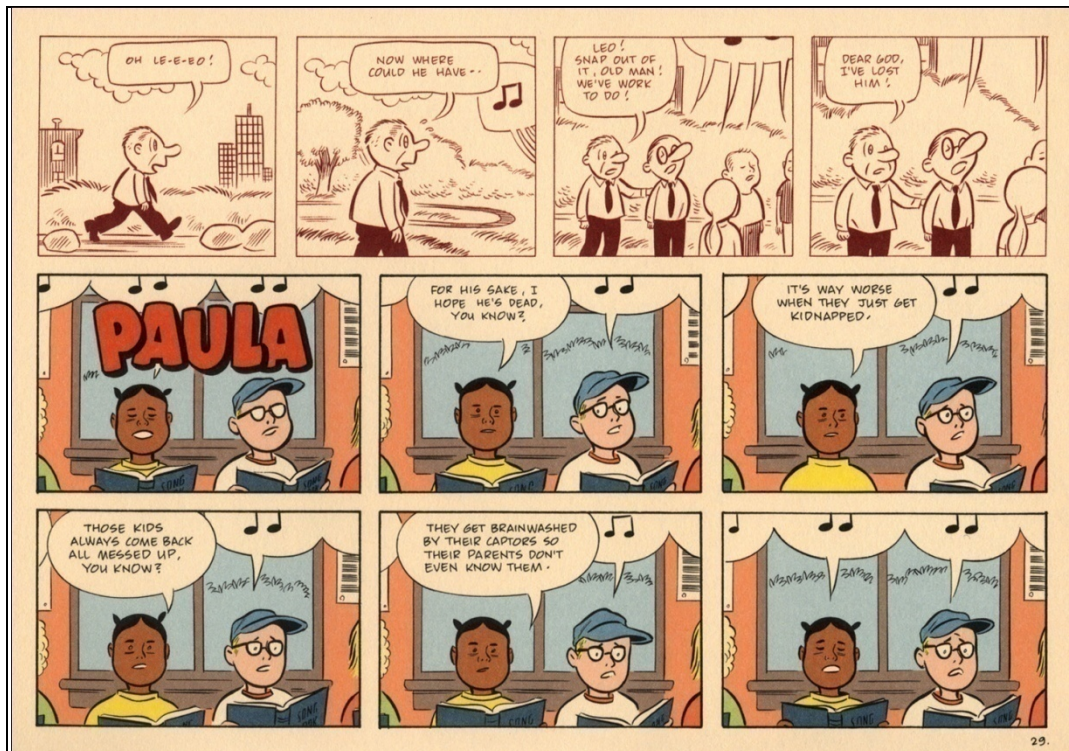


Fig. III/44 – CLOWES, Daniel (2005) *Ice Haven*, Nueva York, Pantheon. (p. 29)

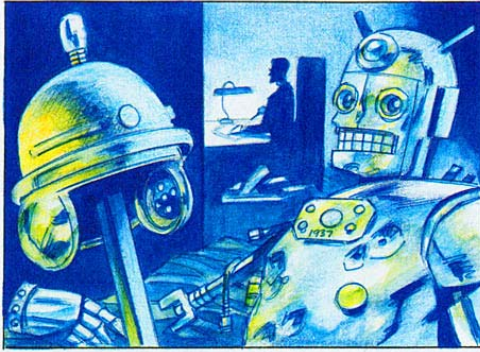


Fig. III/45 – WARE, Chris (2005-6) “Thanksgiving”, en *The New Yorker*, 3 de octubre de 2005 y 27 de noviembre de 2006.



# The Life of ORLANDO

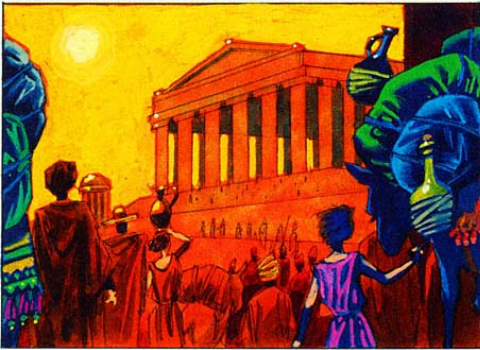
Chapter  
One:  
I am Born



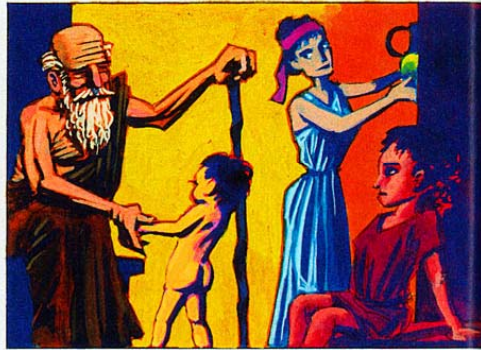
1. Gather round, kindly readers. Draw closer and I'll tell a tale like no other, of loves, wars, and empires ground down unto sand, for my name is Orlando, and I have lived three thousand years.



2. I write this by lamplight, a young man in bombed, blackout London with Herr Hynkel's Luftwaffe droning above, but I am neither young, nor, back then in 1260 BC, was I born as a man.



3. Splendid Thebes was my birthplace, fair Bronze Age Greek city-state there in Boeotia. The 'Seven Against Thebes' were by then defeated, their sons yet to rise and avenge them, and all was at peace.



4. The blind seer Tiresias, cursed to change into a woman and back, and companion to tragic King Oedipus, fathered my dear sister Manto and I. She inherited his gift of prophecy, while I inherited nothing.



5. Or so it appeared. I was named Bio then, meaning 'life', and aged ten that life changed when I sprouted male organs, becoming a boy. Neither Father nor Manto had seen *that* one coming, apparently.



6. Horrified by this reminder of his gender-changing shame, Father sold me as an exotic novelty to pirate slavers bound for Egypt. Father later died, I heard, escorting Manto to become the oracle at Delphi.

Fig. III/46 – MOORE, Alan y O'NEILL, Kevin (2008) *The League of Extraordinary Gentlemen: The Black Dossier*, La Jolla, California, Wildstorm. (p. 34)



Fig. III/47 – FORTEMPS, Vincent (2001) *La Digue*, Anderlecht, Amok.

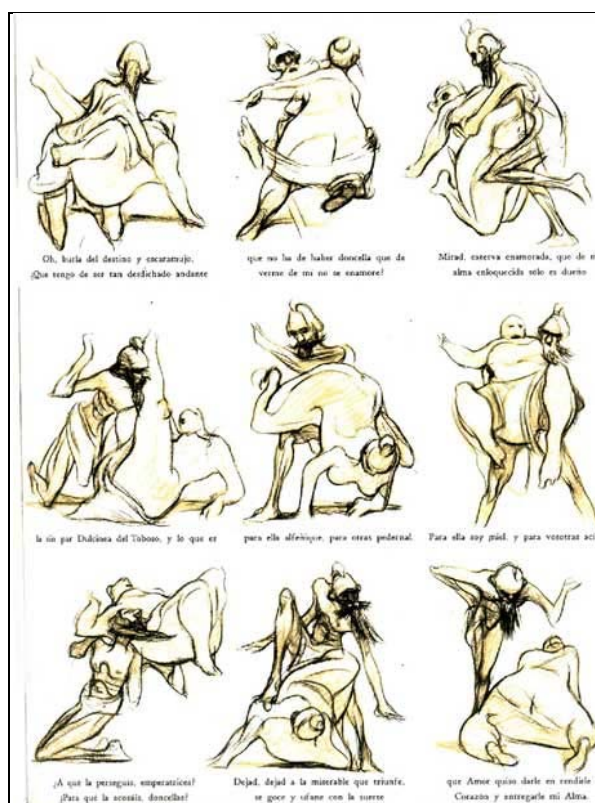


Fig. III/48 – NINE, Carlos (2005) “De venteriles razones”, en CUADRADO, Jesús, editor, *Lanza en Astillero*, Madrid, Ediciones Sinsentido.





Fig. III/49 – SFAR, Joann (2007) *Klezmer III: Tous des Voleurs*, Paris, Gallimard. (p. 30)

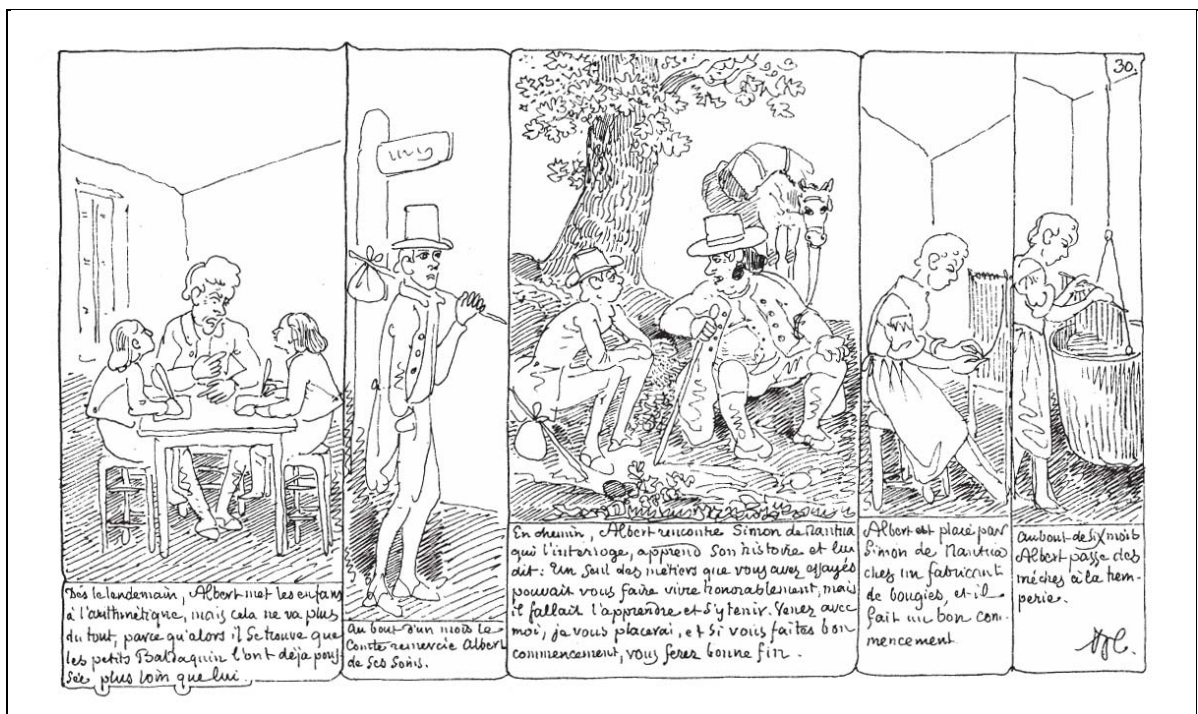


Fig. III/50 – TÖPFFER, Rodolphe (1845) *L'Histoire d'Albert*, Ginebra. (p. 30)



Fig. IV/1 – QUINO (1993) *Toda Mafalda*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor. (p. 506)

#### Secuencia externa

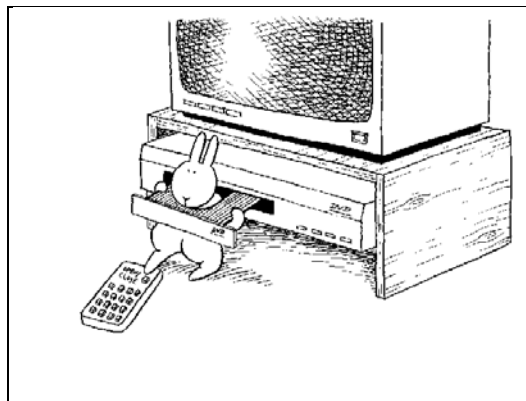
En las *secuencias externas*, cada imagen representa una unidad temporal y todas ellas están bien separables, de modo que el lector las pueda identificar como imágenes distintas.



Fig. IV/2 – GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1965) *Le tour de Gaule d'Astérix*, Paris, Dargaud. [Fragmento] (p. 33)

#### Secuencia interna

En ciertas viñetas hay elementos gráficos (en este caso, bocadillos) que indican el orden en que deben ser “leídas” ciertas imágenes. Aquí, en primer lugar, los soldados romanos descubren a la pareja de galos dentro de su campamento; luego, al oír el grito del romano, Astérix y Obélix se despiertan; por último, el centurión reacciona ordenando que los prendan. Ésta es la *secuencia interna* de esta viñeta.



**Fig. IV/3 – RILEY, Andy (2003) *The Return of Bunny Suicides*, Londres, Hodder & Stoughton.**

**(p. 3)**

*Secuencia implícita*

A Andrew Riley le basta una sola imagen para narrar una historia. Al ver cómo el conejo, con evidentes intenciones suicidas, presiona el botón de “cerrar” en el mando a distancia, el lector se puede imaginar a la perfección la imagen que sucederá a la que está viendo. Esta imagen, por tanto, contiene una *secuencia implícita*.



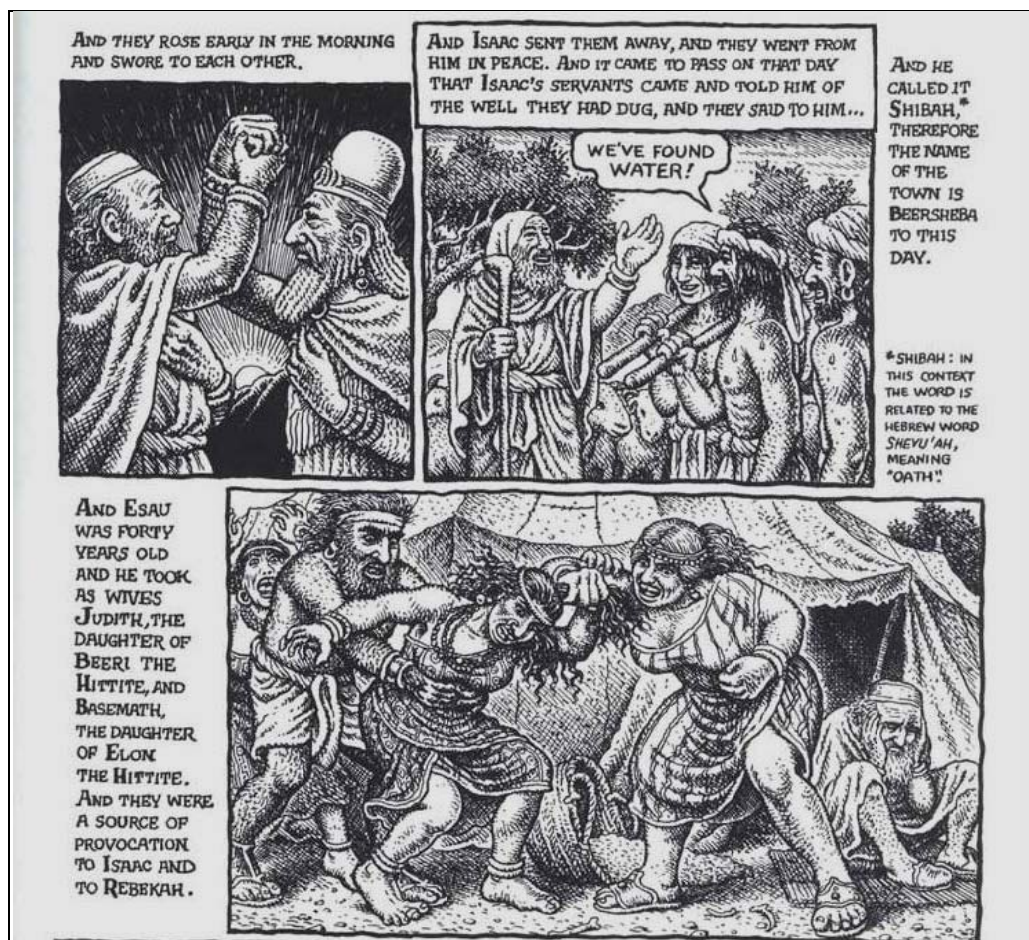


Fig. IV/4 – CRUMB, Robert (2009) *The Book of Genesis Illustrated*, Nueva York, Norton & Norton. (p. 95) [Extracto]

#### Secuencia relato

En su adaptación del Génesis, Robert Crumb utiliza con mucha frecuencia la *secuencia relato*, más propia de la tira narrativa que del cómic, en la cual cada viñeta supone una escena independiente. La secuencia relato es típica de narraciones de tipo aditivo, como la narración oral, la épica o la bíblica (obsérvese el uso del “and” al comienzo de cada texto).

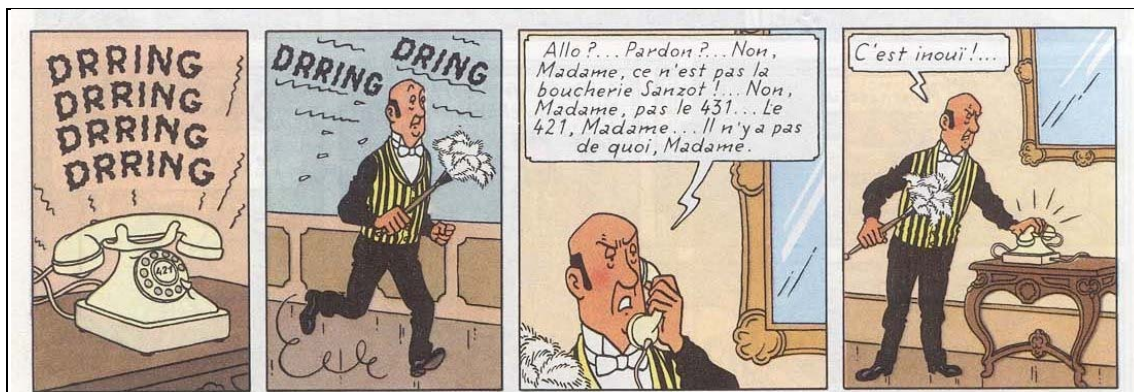


Fig. IV/5 – HERGÉ (1956) *L’Affaire Tournesol*, Bruselas, Casterman. (p. 1)

#### Secuencia mimética

En las *secuencias miméticas*, como por ejemplo, ésta de *Tintin*, existe una unidad de espacio y de acción, es decir, toda ella representa una escena. Las viñetas surgen cada una como consecuencia de la anterior: el mayordomo corre porque suena el teléfono, lo atiende y lo cuelga furioso porque es una llamada equivocada.

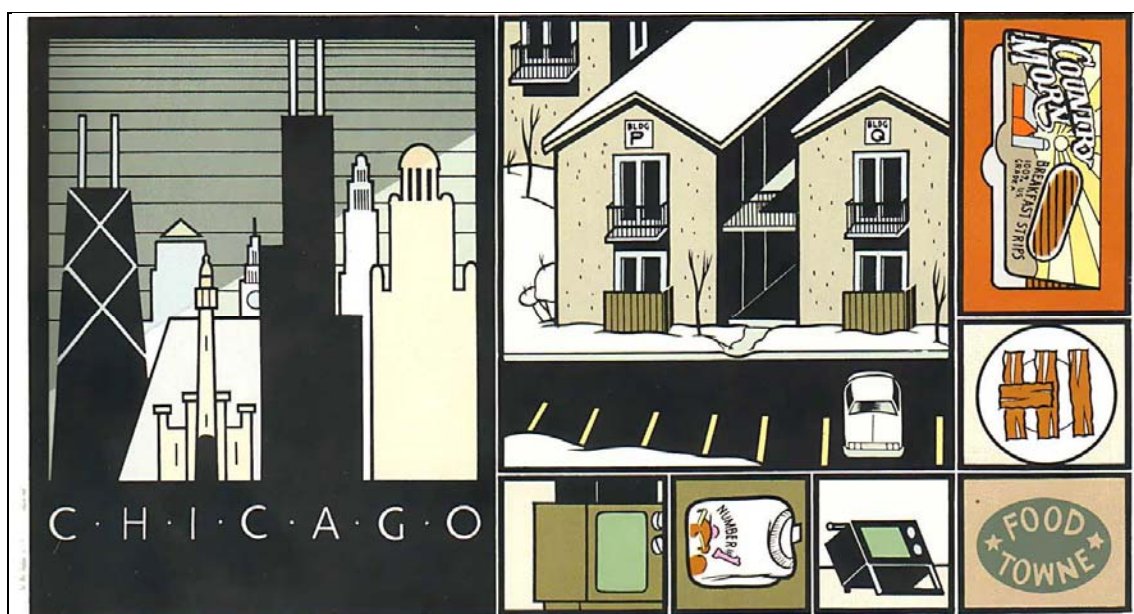


Fig. IV/6 – WARE, Chris (2000) *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, Nueva York, Pantheon. [Fragmento] (p. 69)

#### Secuencia descriptiva

En esta secuencia Chris Ware describe el espacio en que vive el protagonista de *Jimmy Corrigan*, mediante una enumeración sinecdótica: primero muestra Chicago, luego una casa dentro de Chicago y, por último, varios objetos que se hallan dentro de dicha casa. La relación entre las diferentes viñetas es puramente espacial, pues representan partes de un todo llamado Chicago.



**Fig. IV/7 – CRUMB, Robert (1972) “Cubist Bebop Comix”, en XYZ Comics, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press. (p. 8)**

*Secuencia metafórica*

En esta secuencia de Robert Crumb las imágenes no tienen un orden aleatorio. Por ejemplo, al leer seguidas primero la viñeta del hombre que sufre una crisis mental y, luego, la viñeta del árbol, podemos llegar a percibir la forma del árbol como el hongo de una bomba atómica: metáfora de lo que ocurre en el interior de la cabeza del hombre.



It was one of Mr Earbrass's better days; he wrote for so long and with such intensity that when he stopped he felt quite sick. Having leaned out a window into a strong wind for several minutes, he is now restoring himself in the kitchen and rereading *TUH* as far as he has gotten. He cannot help but feel that Lirp's return and almost immediate impalement on the bottle-tree was one of his better ideas. The jelly in his sandwich is about to get all over his fingers.



**Fig. IV/8 – GOREY, Edward (1953) “The Unstrung Harp”, in *Amphigorey*, Nueva York, Penguin Putnam, 1972. (p. 7) [Fragmento]**

*Imagen ilustrativa*

*The Unstrung Harp* es un libro ilustrado, especie narrativa en la que, al contrario que el cómic o la tira narrativa, la imagen solo tiene un papel secundario en la narración. El dibujo de la derecha solo ilustra una porción muy pequeña del texto: el momento en que Mr. Earbrass está comiendo un sándwich de mermelada. La imagen puede ironizar sobre ciertos aspectos del texto (en este caso contribuye a caracterizar el aire distraído de Mr. Earbrass), pero no contribuye decisivamente al proceso narrativo.



**Fig. IV/9 – FOSTER, Hal (1950) *Prince Valiant*, página del 26 de marzo de 1950, Nueva York, King Features Syndicate. [Fragmento]**

Texto ecfrástico

Aunque la técnica narrativa de *El Príncipe Valiente* pueda parecer similar a la de un libro ilustrado, las imágenes se valen por sí mismas para narrar lo que ocurre. El gesto del caballero galante, la mirada indiferente de la mujer y la súbita aparición de un celoso asesino tras la cortina, nos transmiten en líneas generales el sentido de la narración. El texto es casi en su totalidad redundante, pues todos los detalles que fija ya están implícitos en la imagen (el caballero que pasa su mano por la cintura de la dama, la fría reacción de ésta, la espada desenfundada del asesino, etc.) pero ayuda a aclarar todas las dudas que el lector pueda tener al mirar las imágenes.





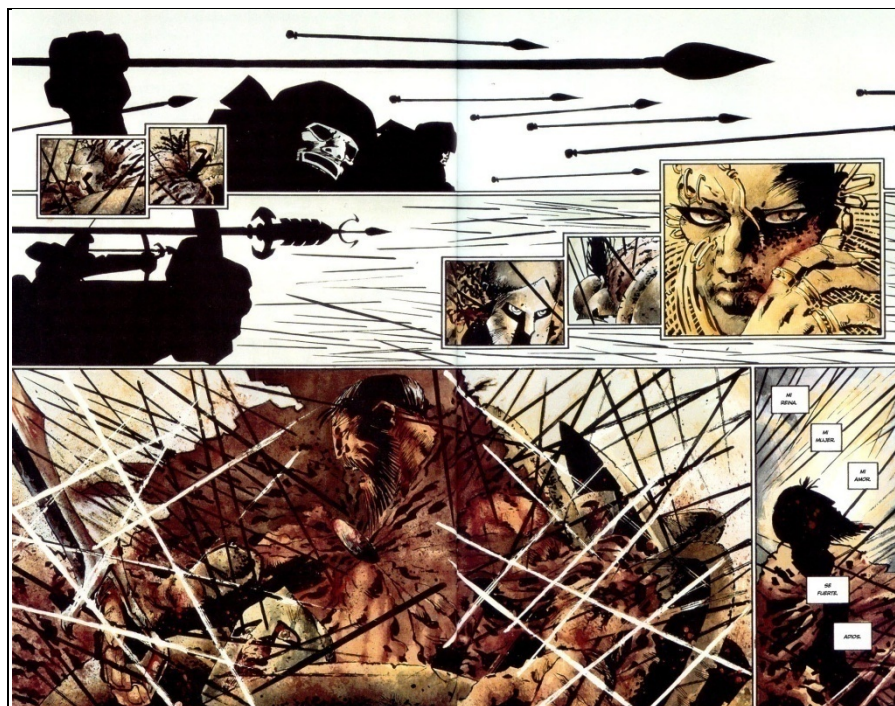
**Fig. IV/10 – RILEY, Andy (1998) *DIY Dentistry and Another Alarming Inventions*, Nueva York, Plume. (p. 23)**

Texto represivo



**Fig. IV/11 – ARNO, Peter (1941) “Back to the old drawing board”, en *The New Yorker*, 1 de Marzo de 1941.**

Texto de relevo



**Fig. IV/12 – MILLER, Frank y VARLEY, Lynn (1998-99) 300, Milwaukie, Oregon, Dark Horse; 300, Barcelona, Norma. (p. 74)**

Texto rítmico

Texto de la última viñeta: “Mi reina, mi mujer, mi amor. Se fuerte. Adiós”



**Fig. IV/13 – VÁZQUEZ, Manuel (1947) “Heliodoro Hipotenuso: No tiene salvación”, en Pulgarcito, nº 42, Barcelona, Bruguera. (p. 23) [Fragmento]**

Texto de control temporal

El texto “Pero a pesar de todo transcurrieron sesenta días” nos especifica el tiempo que ha transcurrido entre la segunda y la cuarta viñeta. Si no contáramos con este texto, lo más probable es que creyésemos que la cuarta viñeta ocurre inmediatamente después de la segunda.



Fig. IV/14 – ROVIRA, Jaume (1990) “Va de superhéroes”, en: *Mortadelo y Filemón*, n° 167, Barcelona, Ediciones B. (p. 15) [Fragmento]

Texto de sutura

“Y al llegar a casa”



Fig. IV/15 – McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press. (p. 154)

Texto divergente





Fig. IV/16 – VÁZQUEZ, Manuel (1949) “Las Hermanas Gilda”, en *Pulgarcito*, n° 90, Barcelona, Bruguera. (p. 16) [Fragmento]

Escritura tipográfica convencional



Fig. IV/17 – GOSCINNY, René y UDERZO, Albert (1963) *Astérix et les Goths*, París, Dargaud.  
(p. 23) [Fragmento]

Escritura manuscrita de imitación tipográfica



**Fig. IV/18 – TRONDHEIM, Lewis (2006) *Les petits riens de Lewis Trondheim: Le malédiction du parapluie*, Paris, Delcourt. (p. 34) [Fragmento]**

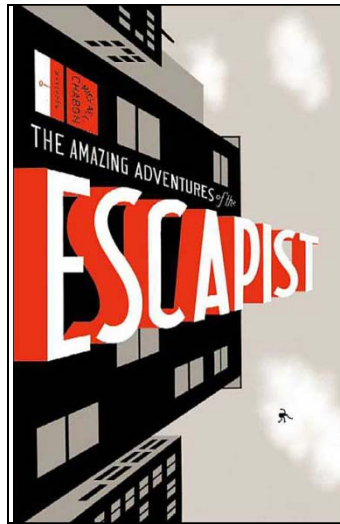
Escritura manuscrita



**Fig. IV/19 – BAGGE, Peter (1990) *Hate*, n° 8, Seattle, Fantagraphics. (p. 6) [Fragmento]**

Escritura manuscrita con elevado grano de voz

En esta viñeta todo el texto (exceptuando el rótulo “Next evening” y la exclamación “Holy Moses!”) tiene un elevado grano de voz, pues el grafismo de la escritura intenta representar ciertas cualidades sonoras.



**Fig. IV/20 – WARE, Chris (2004) “Cubierta de The Amazing Adventures of the Escapist, vol. 1”, en CHABON, Michael et al., *The Amazing Adventures of the Escapist, vol. 1*, Milwaukie, Oregon, Dark Horse, 2004.**

Palabra-imagen



Fig. IV/21 – CLAREMONT, Chris y BYRNE, John (1980) *The Uncanny X-Men*, n° 137, Nueva York, Marvel Comics. (p. 45)

Imágenes en viñetas agrupadas por tiras.

En este modelo de página los marcos extra-diegéticos también podrían estar agrupados matricialmente, por columnas, por bloques o de forma irregular.









Fig. IV/26 – BOSCH, Hieronymus (1485-1490) *Triptico Haywain*, panel izquierdo, Madrid, Museo del Prado [Izquierda].

MILLER, Frank y VARLEY, Lynn (1990) *Elektra Lives Again*, Nueva York, Epic Comics; *Elektra Lives Again*, trad. de Francisco Pérez Navarro, Barcelona, Cómics Forum, 1991. (p. 15) [Derecha]

Página viñeta con rutas diagéticas



Fig. IV/27 – McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press. (p. 105)

Vectores de lectura cruzados



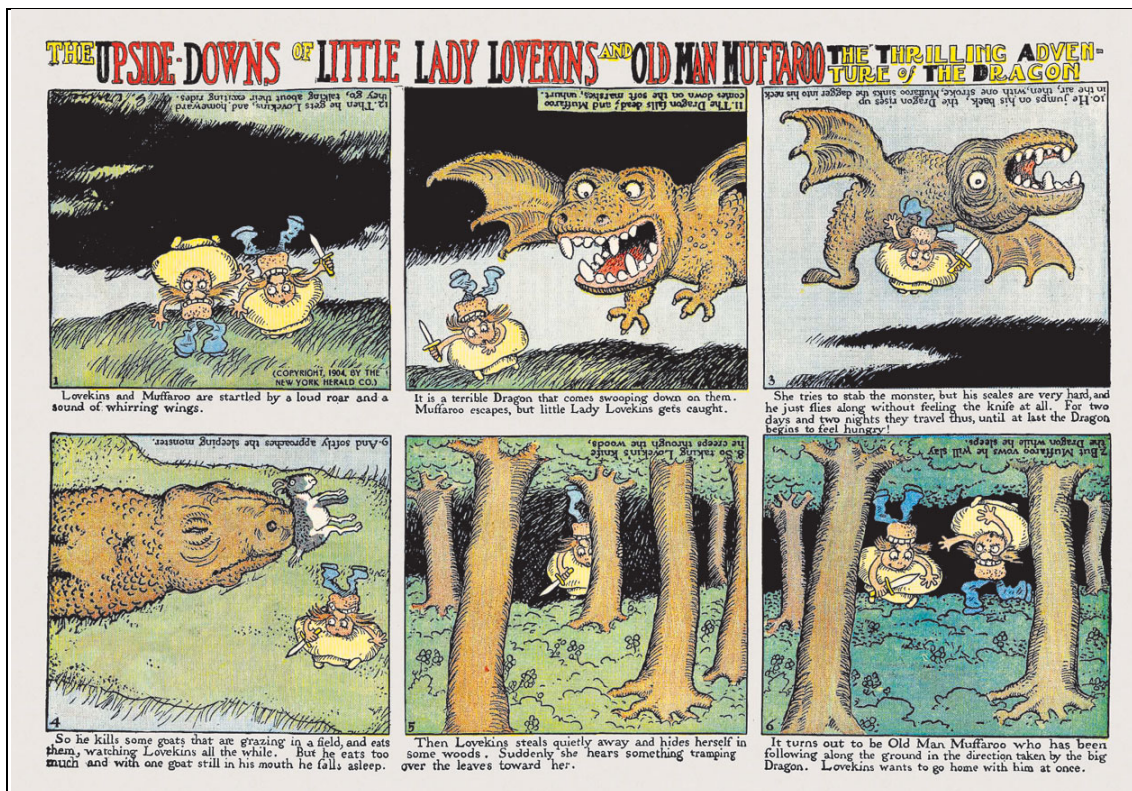


Fig. IV/28 – VERBEEK, Gustave (1904) *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo: The Thrilling Adventure of the Dragon*, tira del 8 de mayo de 1904, publicada en el *New York Herald*.

Vectores de lectura paralelos

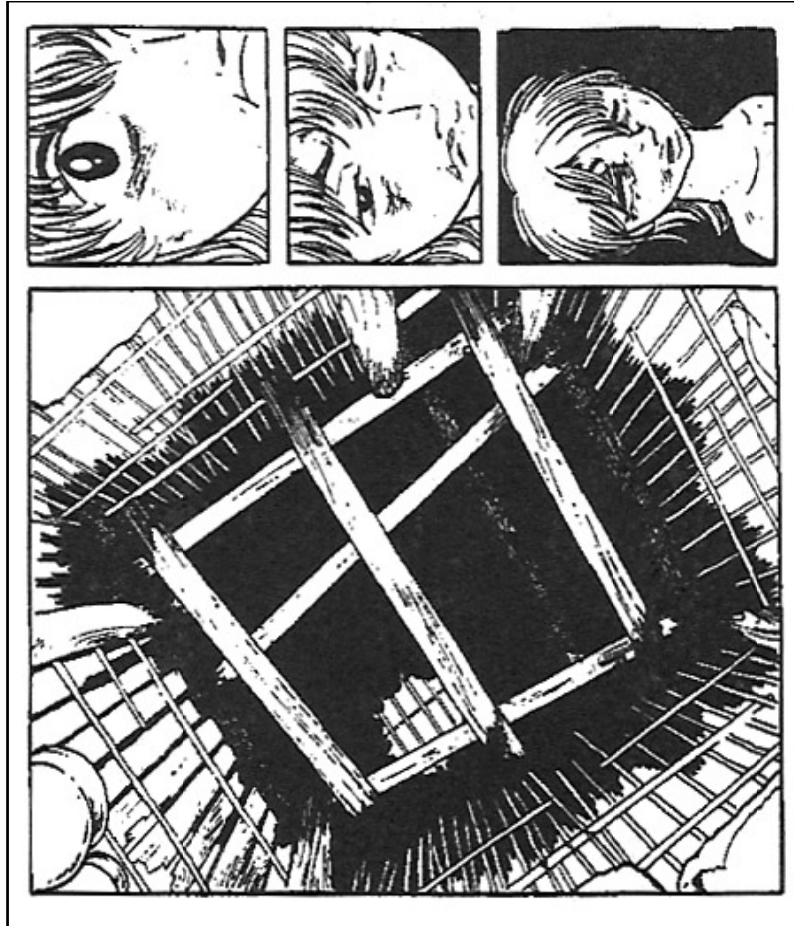


Fig. V/1 – TEZUKA, Osamu (1972-83) *Buddha*, Tokio, Ushio Shuppan; *Buda, vol. 1*, trad. de Marc Bernabé y Verónica Calafell, Barcelona, Planeta Agostini, 2002. (p. 77)



Fig. V/2 - EISENSTEIN, Sergei Mikhailovich (1925), *Bronenosets Potyomkin* / *El Acorazado Potemkin*, Moscú, Goskino.





Fig. V/3 – TAN, Shaun (2006) *The Arrival*, Nueva York, Scholastic. (p. 2)

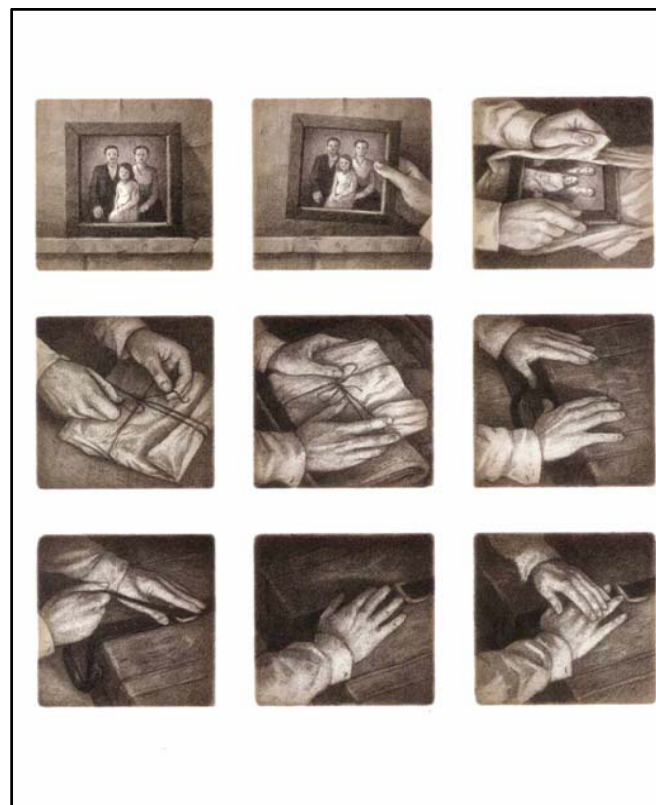


Fig. V/4 – TAN, Shaun (2006) *The Arrival*, Nueva York, Scholastic. (p. 8)

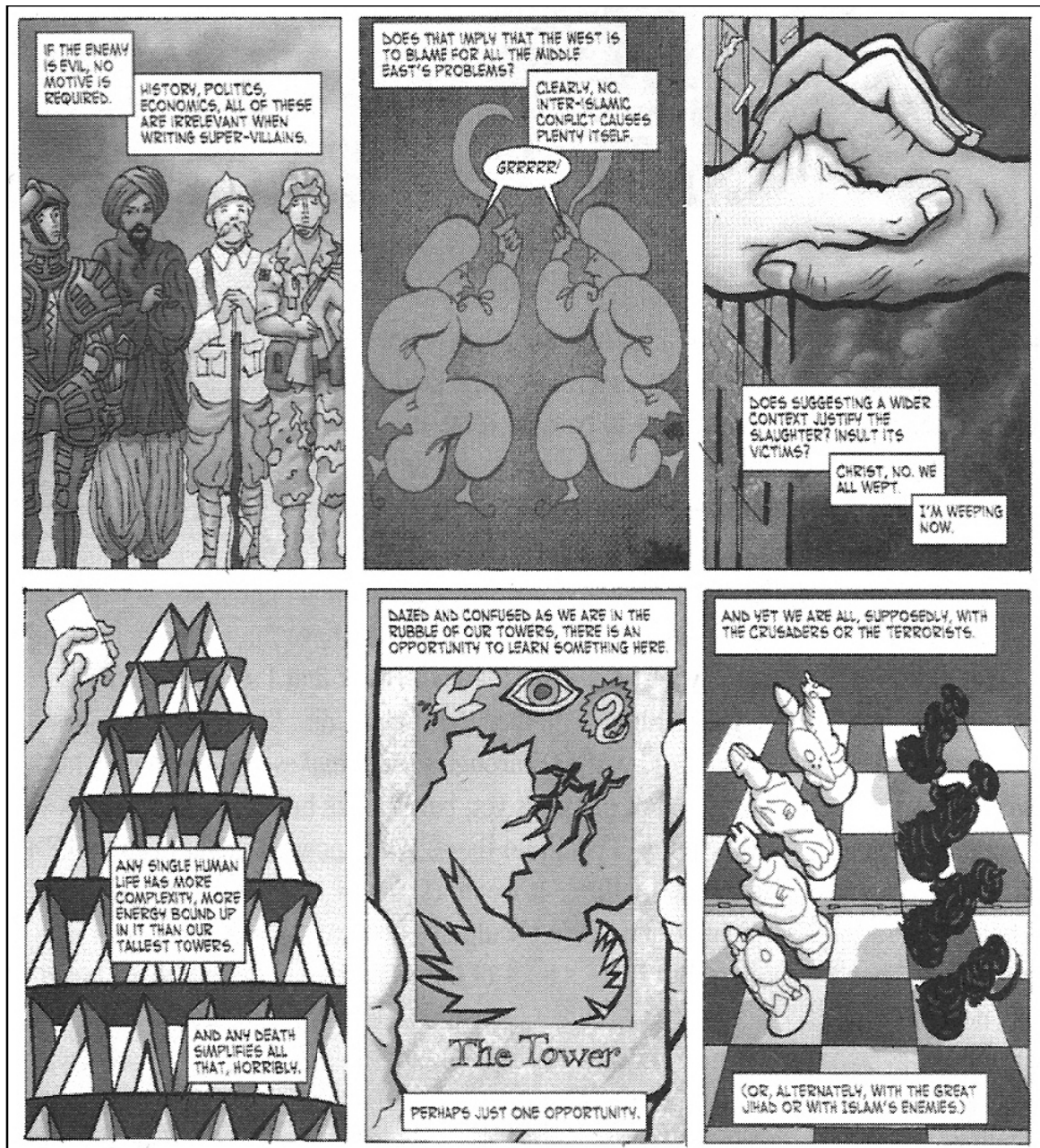


Fig. V/5 – MOORE, Alan y GEBBIE, Melinda (2003) *Heroes: The World's Greatest Superhero Creators Honor the World's Greatest Heroes*, 9-11-2001, Nueva York, Marvel Comics. [Fragmento]



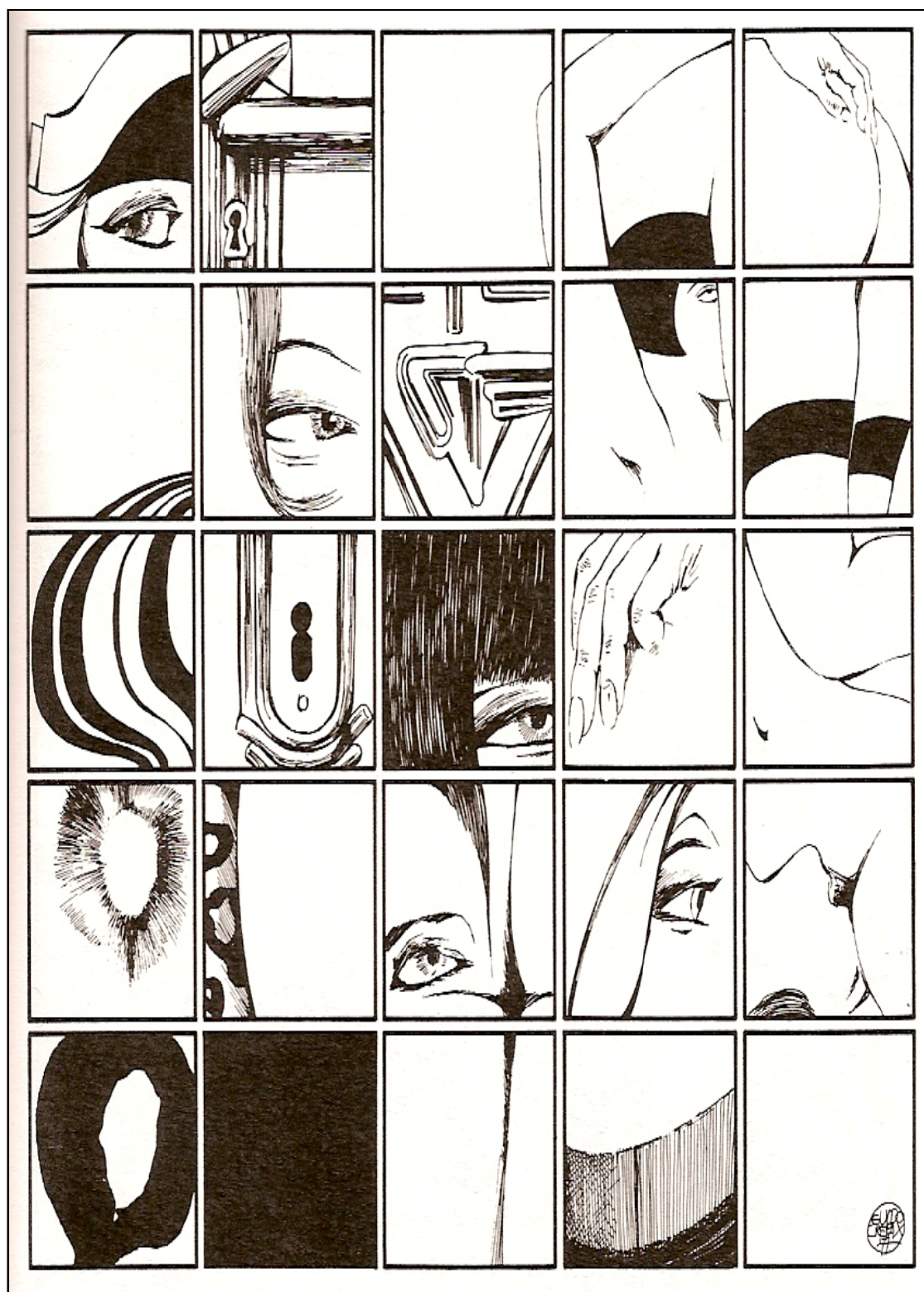


Fig. V/6 - CREPAX, Guido (1971) *Valentina*, Madrid, Tótem. (p. 40)



Fig. V/7 – AUSTER, Paul, KARASIK, Paul y MAZZUCHELLI, David (1994) *City of Glass*, Nueva York, Avon; *La ciudad de cristal, n° 1*, trad. de Francisco Pérez Navarro, Barcelona, La Cúpula, 1997. (p. 40) [Fragmento]

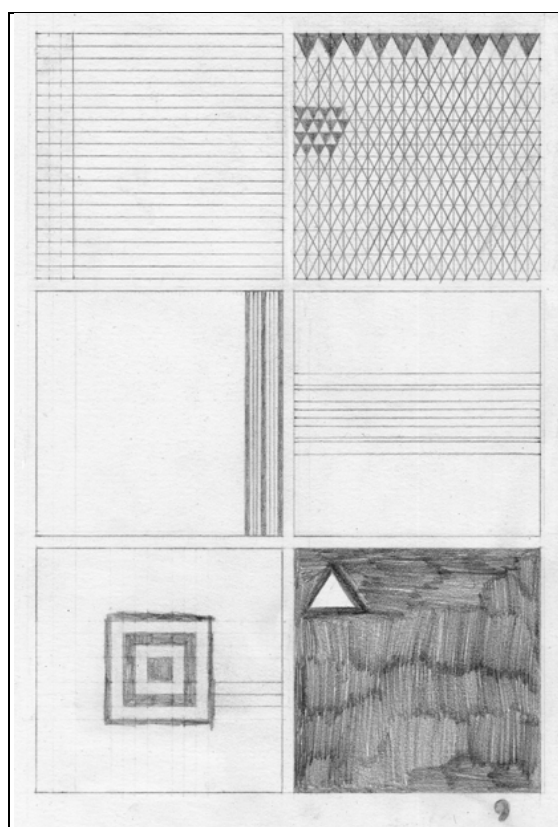


Fig. V/8 – OVERBY, Jason (2009) “Apophenia”, en MOLOTIU, Andrei, editor, *Abstract Comics*, Seattle, Fantagraphics, 2009.



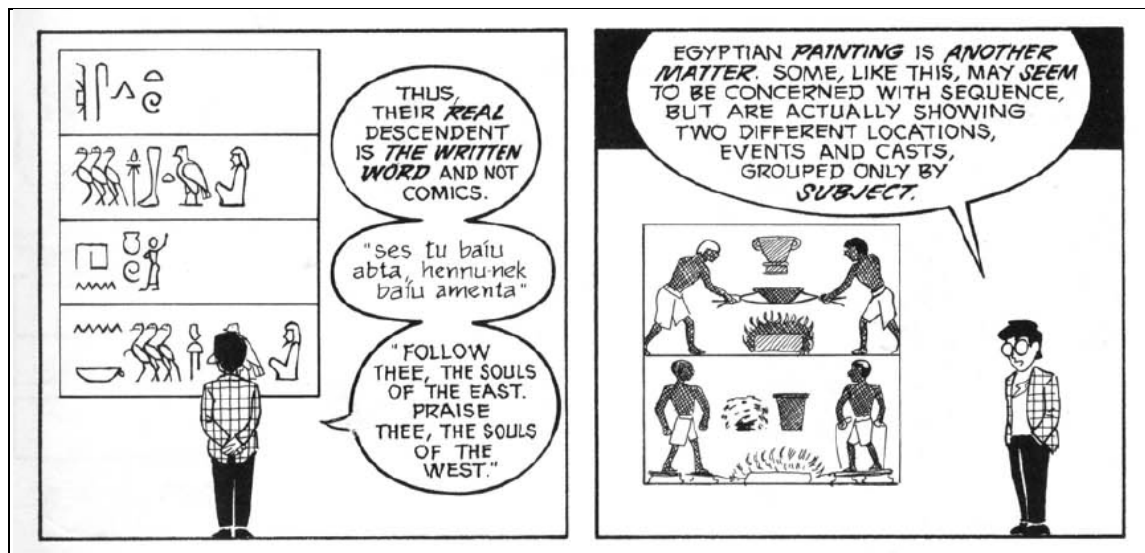


Fig. V/9 – McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press. (p. 13) [Fragmento]

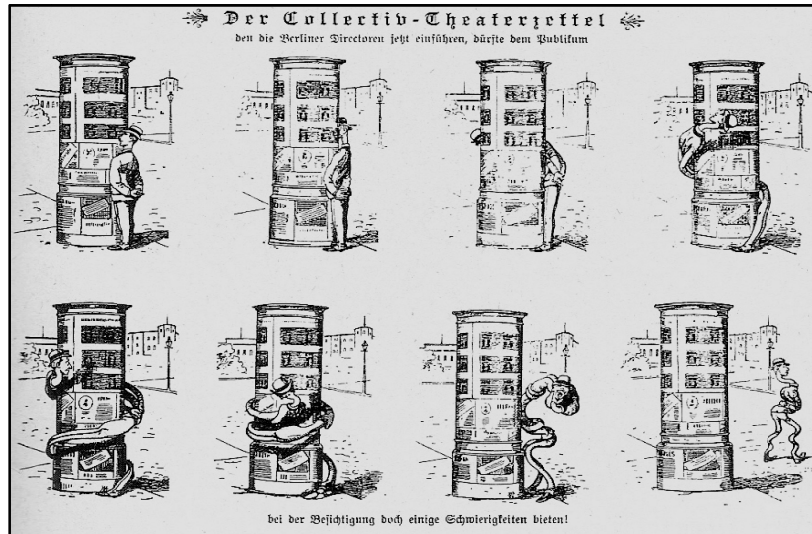


Fig. V/10 – ANÓNIMO (1891) “Der Collectiv-Theaterzettel”, en *Fliegende Blätter*. Reproducido en KUNZLE, David (1990) *The History of the Comic Strip*, vol. 2: *The Nineteenth Century*, Berkeley, California, University of California Press. (p. 363)



Fig. V/11 – CRUMB, Robert (2009) *The Book of Genesis Illustrated*, Nueva York, Norton & Norton. (p. 40)



Fig. V/12 – ANÓNIMO (s.XIX) *Auca de las Aventuras de Don Quijote*, Archivo Municipal de Castellón, Castellón de la Plana. [Fragmento]



Fig. V/13 – ANÓNIMO (c. 1530) *Christus und Die Minnende Seele*, Munich, Staatsbibliothek.



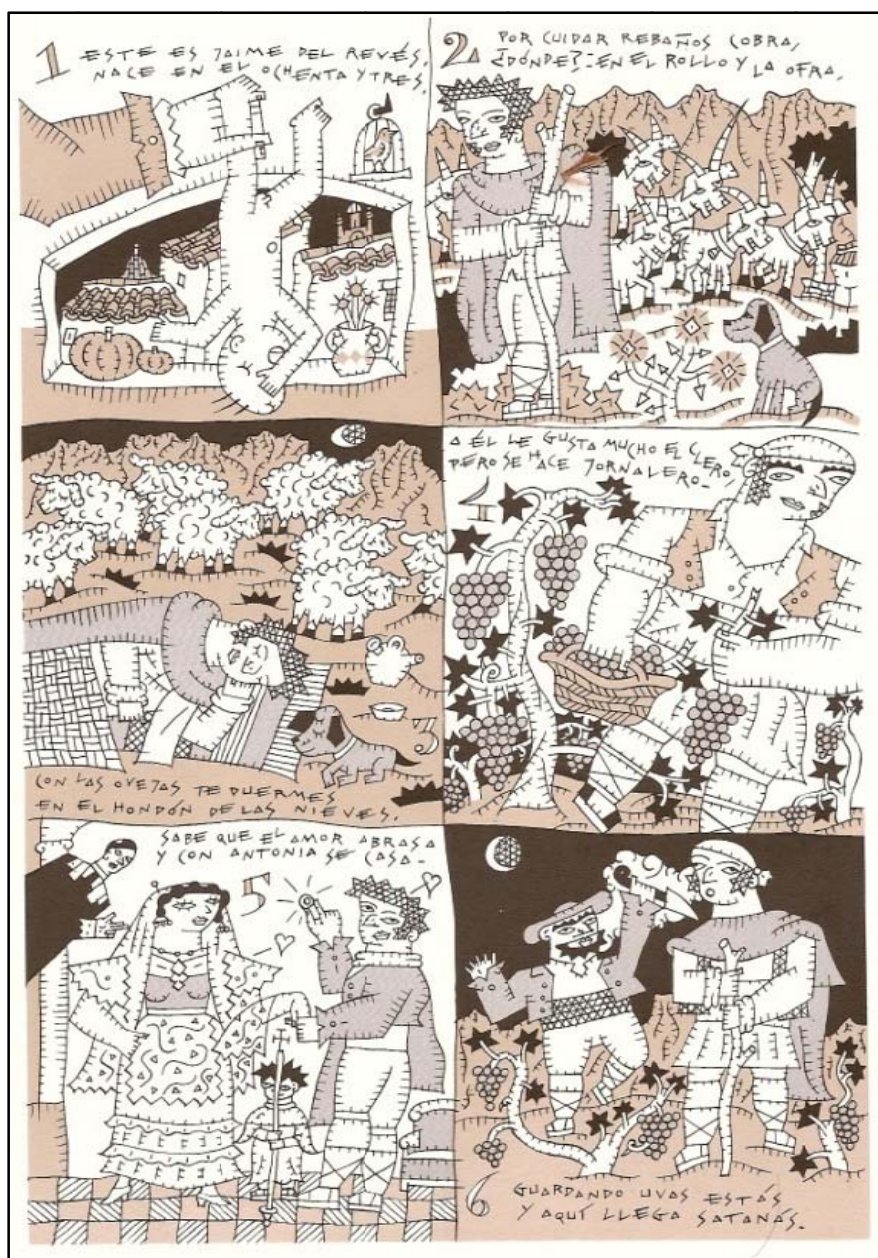


Fig. V/14 – CALATAYUD, Miguel (1997) *El pie frito*, Alicante, Edicions de Ponent. (p. 2)



Fig. V/15 – GUIBERT, Emmanuel (2002) *La guerre d'Alan*, tome 2, Paris, L'Association.







Fig. V/17 – ANÓNIMO (1848) “Der Schleppsäbel, erste Folge / El sable, primera parte”, en *Fliegende Blätter*, n° 152, Heidelberg, Universitätsbibliothek. (p. 64)



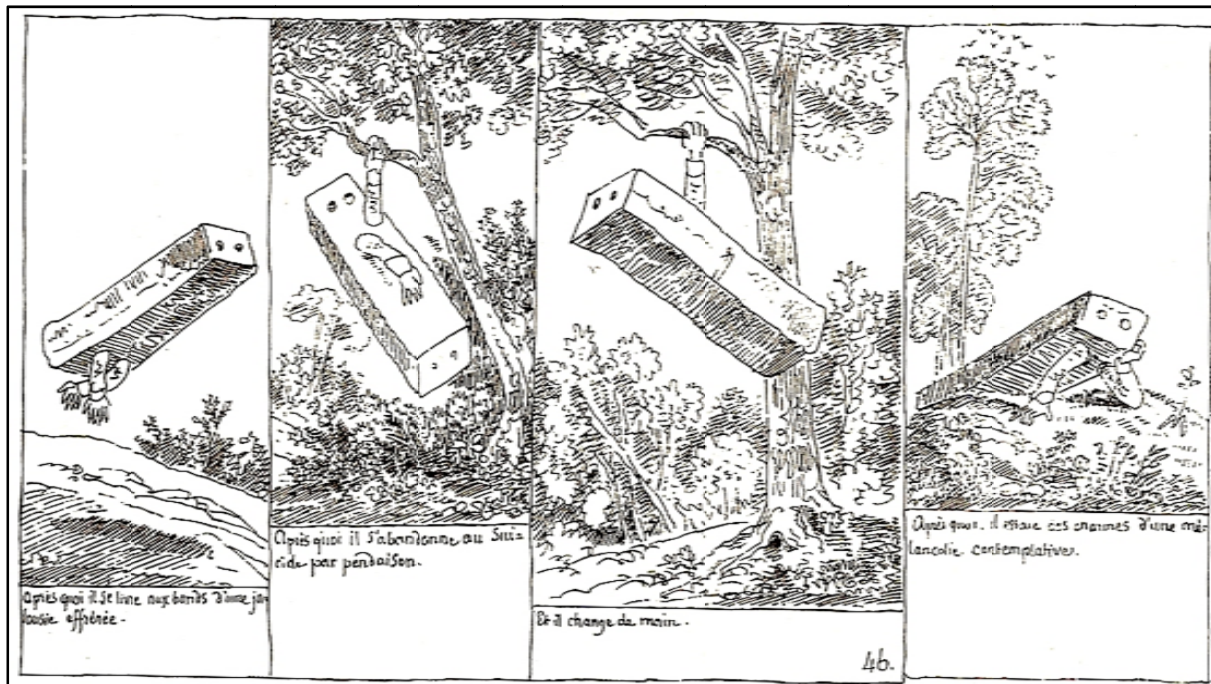


Fig. V/18 - TÖPFFER, Rodolphe (1840) *M. Pencil*, Ginebra. (p. 46)

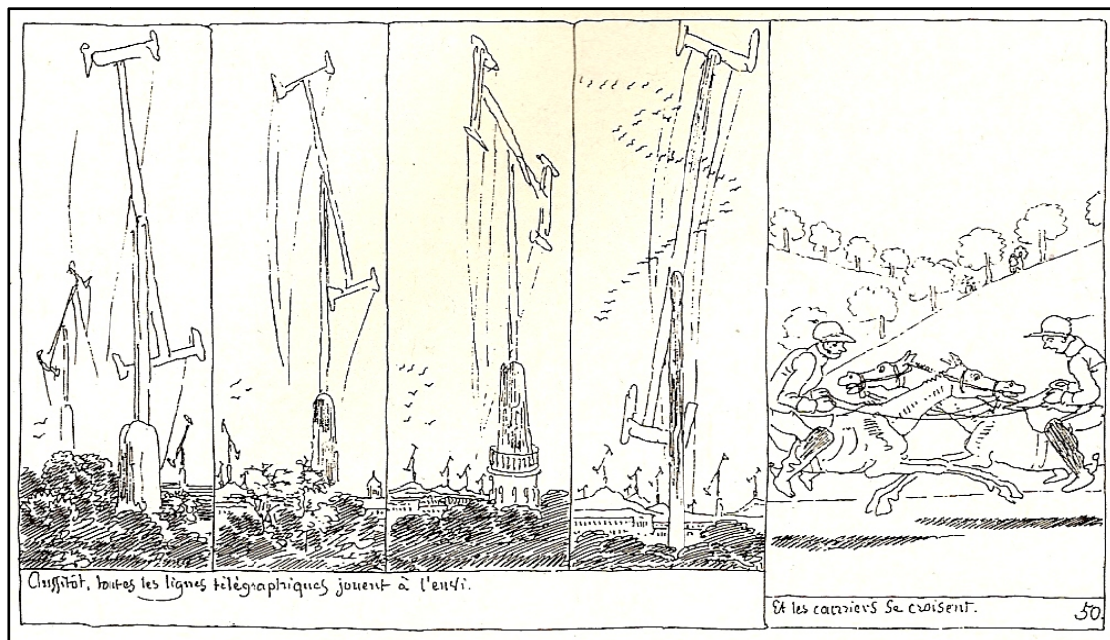


Fig. V/19 – TÖPFFER, Rodolphe (1840) *M. Pencil*, Ginebra. (p. 50)







**Fig. V/21 – ATANGAN, Patrick (2003) *The Yellow Jar*, Nueva York, Nantier Beall Minoutschine;  
*El jarrón amarillo: dos relatos de la tradición japonesa*, trad. de Carles M. Miralles, Barcelona,  
 Norma, 2003. (p. 23)**



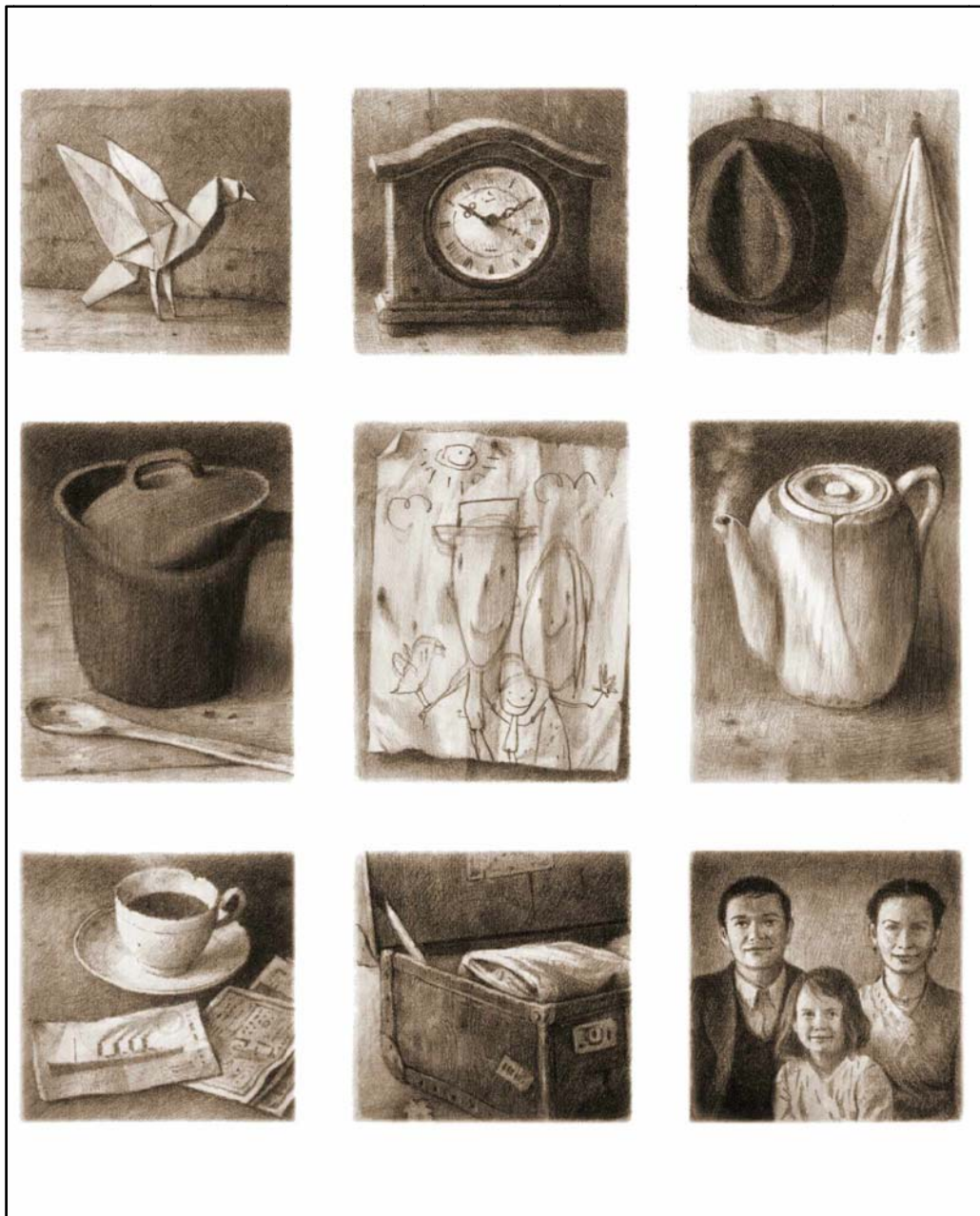


Fig. V/22 – TAN, Shaun (2006) *The Arrival*, Nueva York, Scholastic. (p. 7)

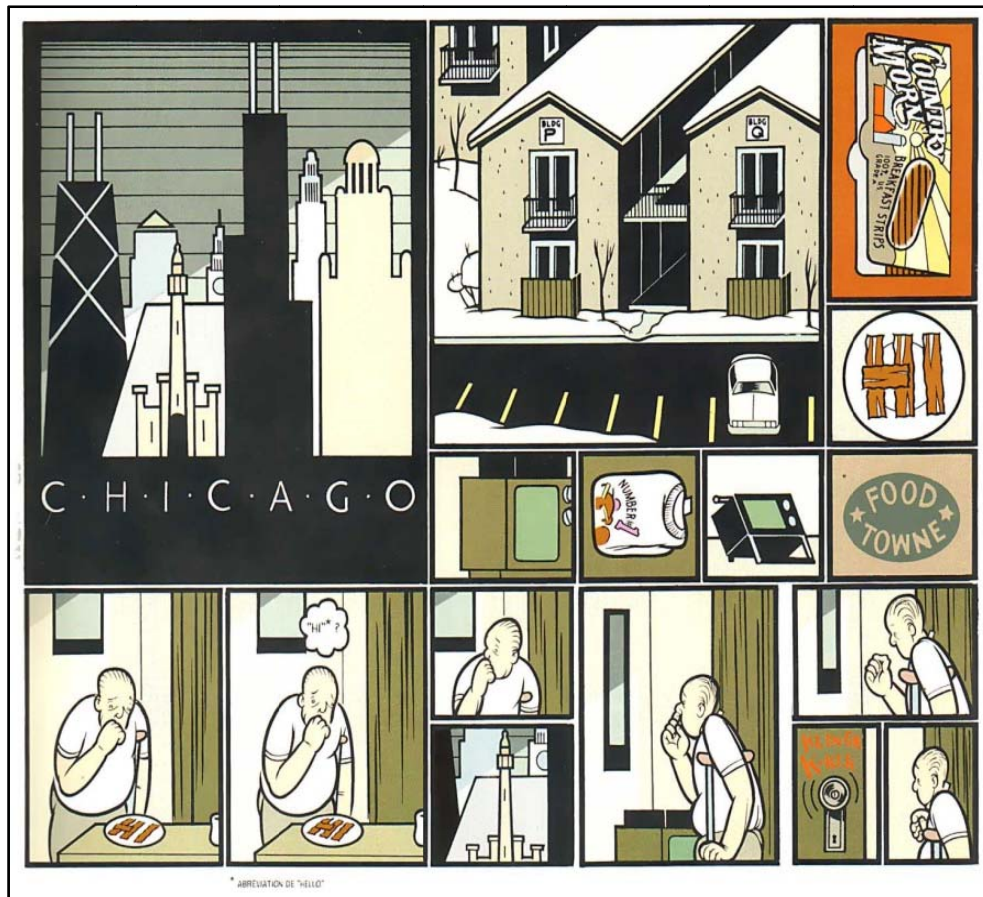


Fig. V/23 - WARE, Chris (2000) *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, Nueva York, Pantheon. (p. 69)

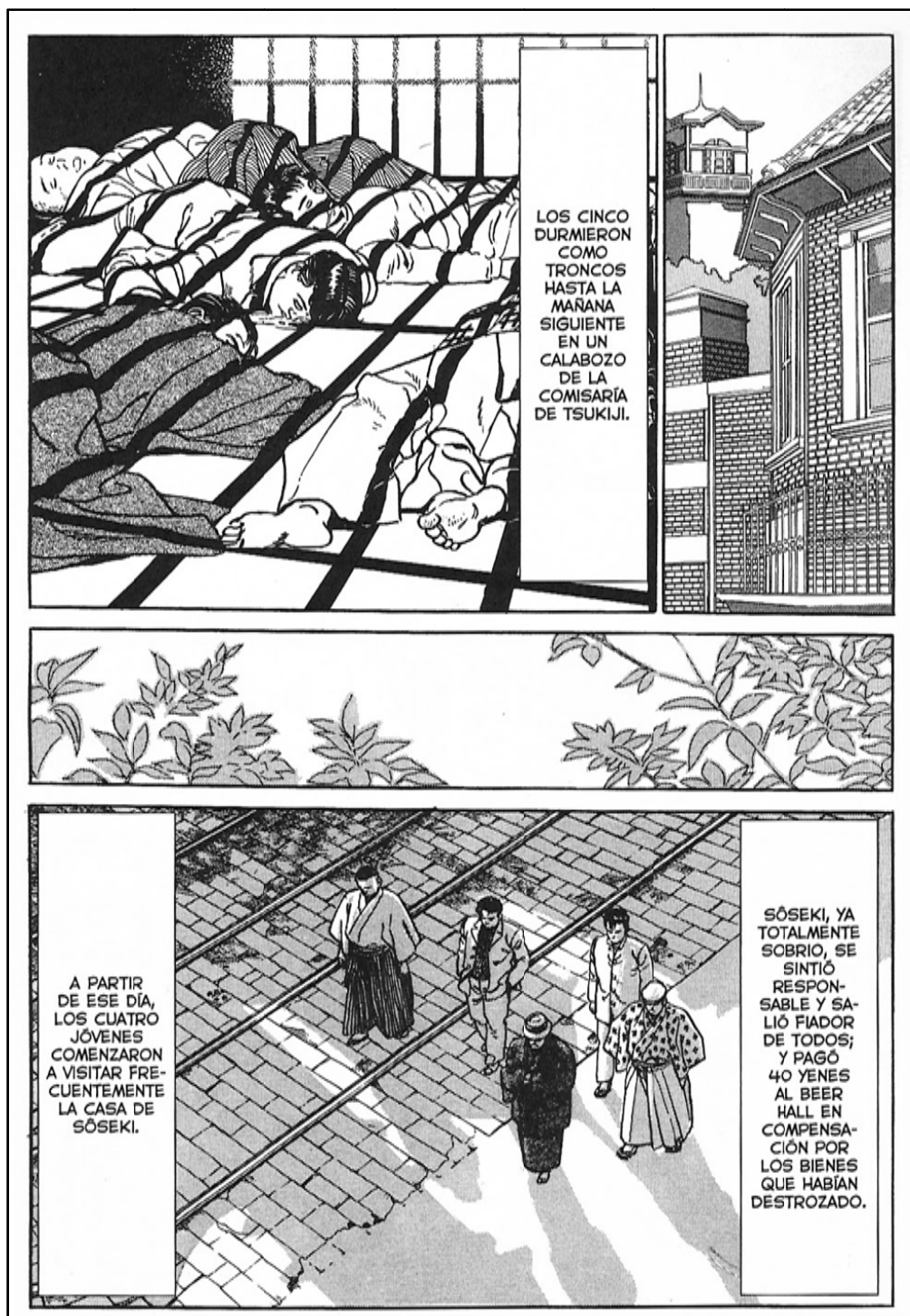


Fig. V/24– SEKIKAWA, Natsuo y TANIGUCHI, Jiro (1987), *Botchan no jidai*, Tokio, Futabasha; *La época de Botchan*, vol. 1, trad. de Shizuka Shimoyana y Miguel Ángel Ibánñez Muñoz, Rasquera, Ponent Mon, 2005 (p. 30)

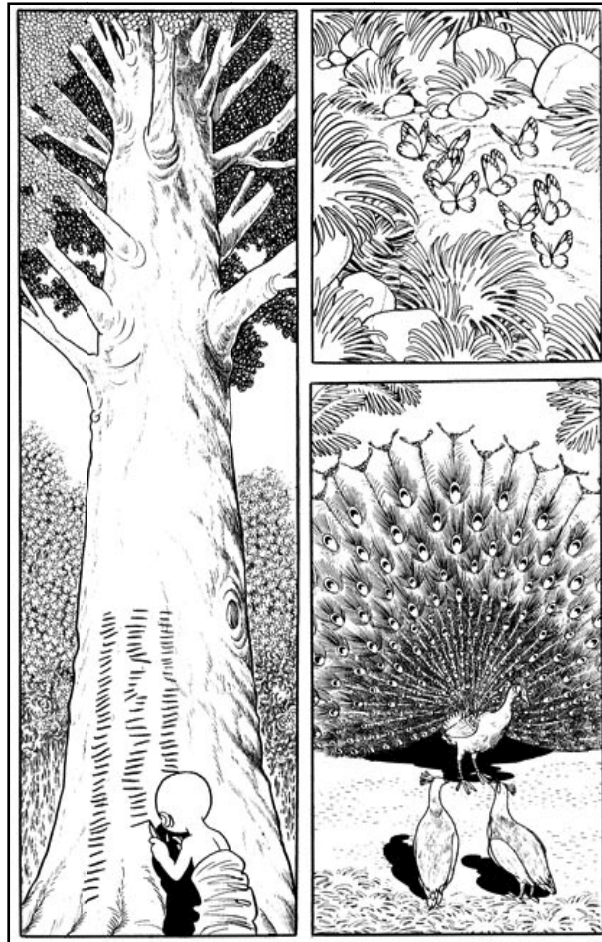


Fig. V/25 – TEZUKA, Osamu (1972-83) *Buddha*, Tokio, Ushio Shuppan; *Buda, vol. 1*, trad. de Marc Bernabé y Verónica Calafell, Barcelona, Planeta Agostini, 2002. (p. 53)



Fig. V/26 – McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press; *Entender el cómic: el arte invisible*, trad. de Enrique S. Abulí, Barcelona, Norma, 2005. (Collage montado a partir de varias viñetas de la p. 73)





**Fig. V/27 – TWOMBLY, Cy (1963) *Nine Discourses on Commodus*, Óleo, lápiz y lápiz de cera sobre lienzo, Bilbao, Museo Guggenheim.**



Fig. V/28 - MOEBIUS (1977) “Los misterios del erotismo”, en *Las vacaciones del Mayor*, trad. Fco. Pérez Navarro, Barcelona, Ediciones B, 1989. (p. 22)





Fig. V/29 – CRANACH EL VIEJO, Lucas (1521) *Passional Christi und Antichristi* / *La pasión del Cristo y del Anticristo*, Copenhagen, Det Kongelige Bibliotek. (pp. 14 y 15, arriba; 4 y 5, abajo)

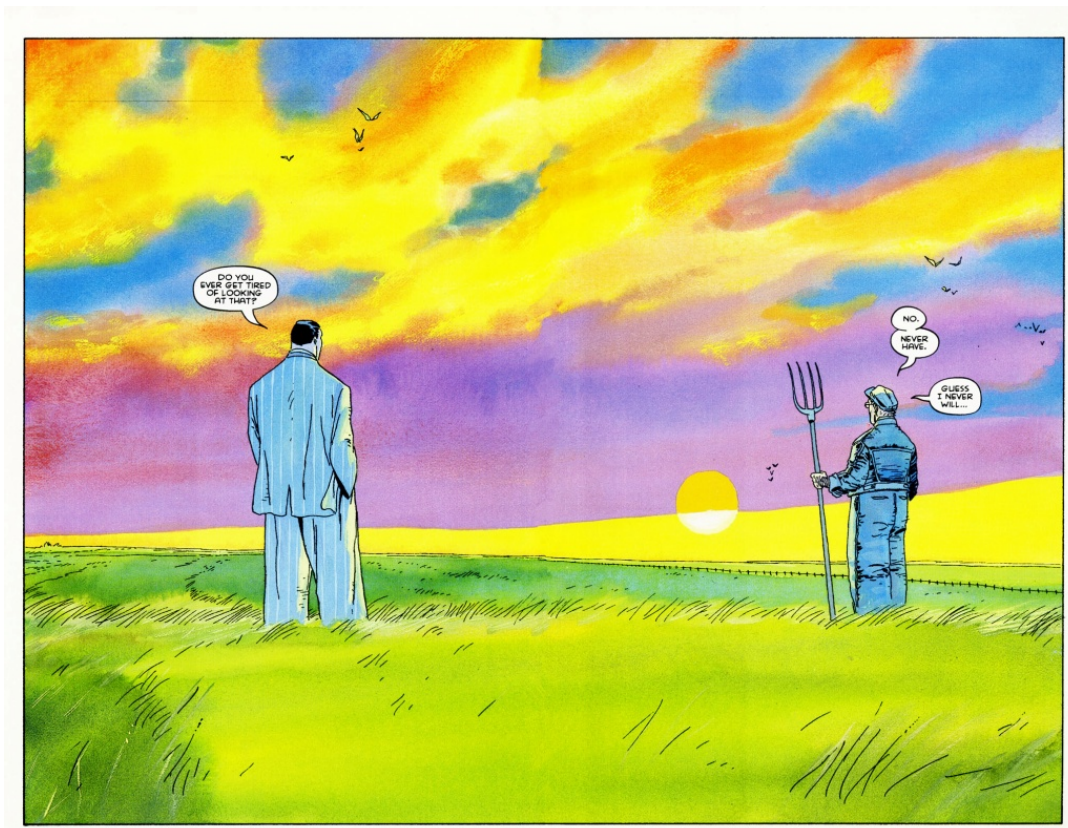


Fig. V/30 – LOEB, Jeph y SALE, Tim (1998) *Superman for All Seasons: Spring*, Nueva York, D.C. Comics. (p. 37-38)

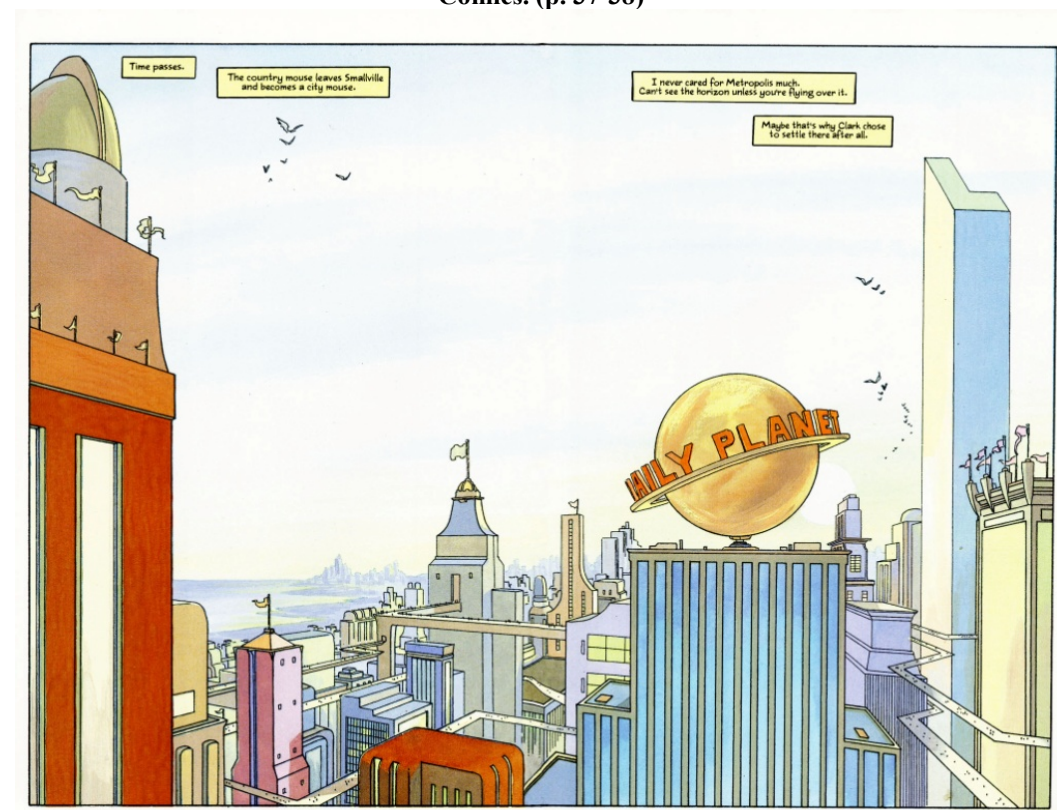


Fig. V/31 – LOEB, Jeph y SALE, Tim (1998) *Superman for All Seasons: Spring*, Nueva York, D.C. Comics. (p. 39-40)

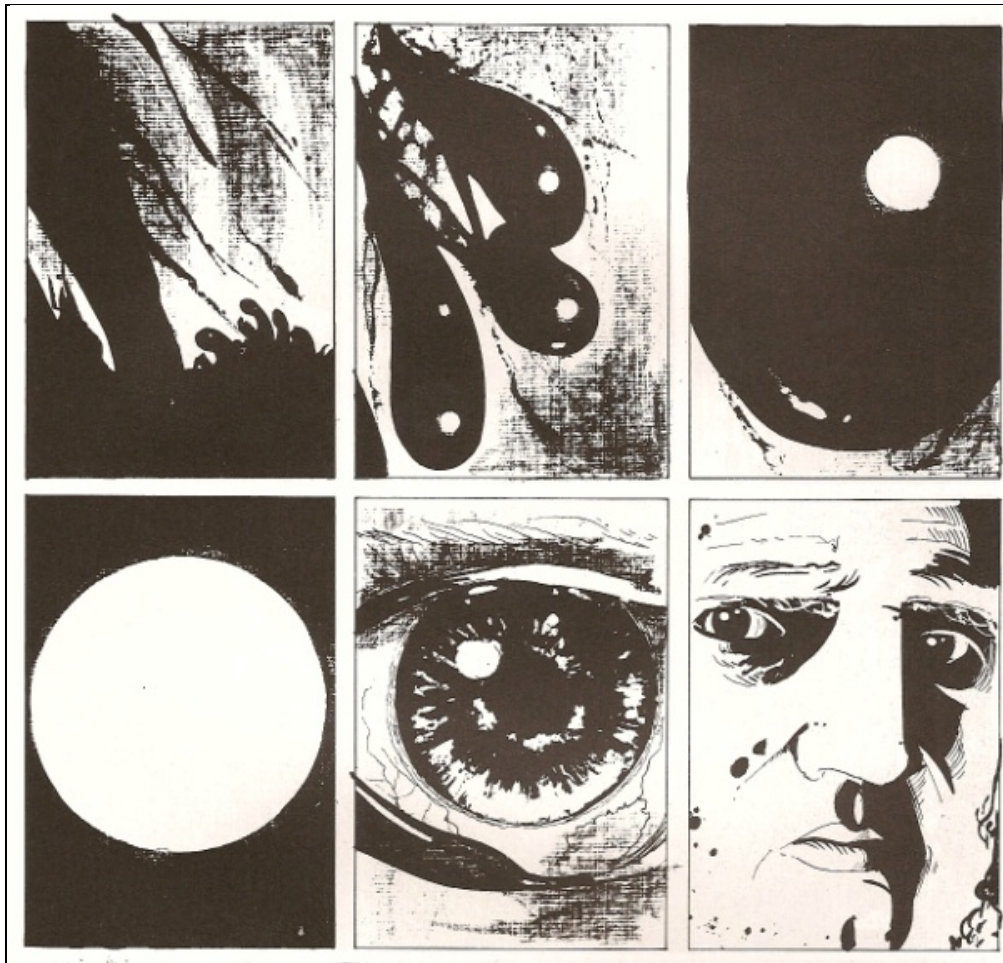


Fig. V/32 - MOORE, Alan y CAMPBELL, Eddie (1999) *From Hell*, n°4, trad. de Jaime Rodríguez, Barcelona, Planeta DeAgostini. (p. 17)



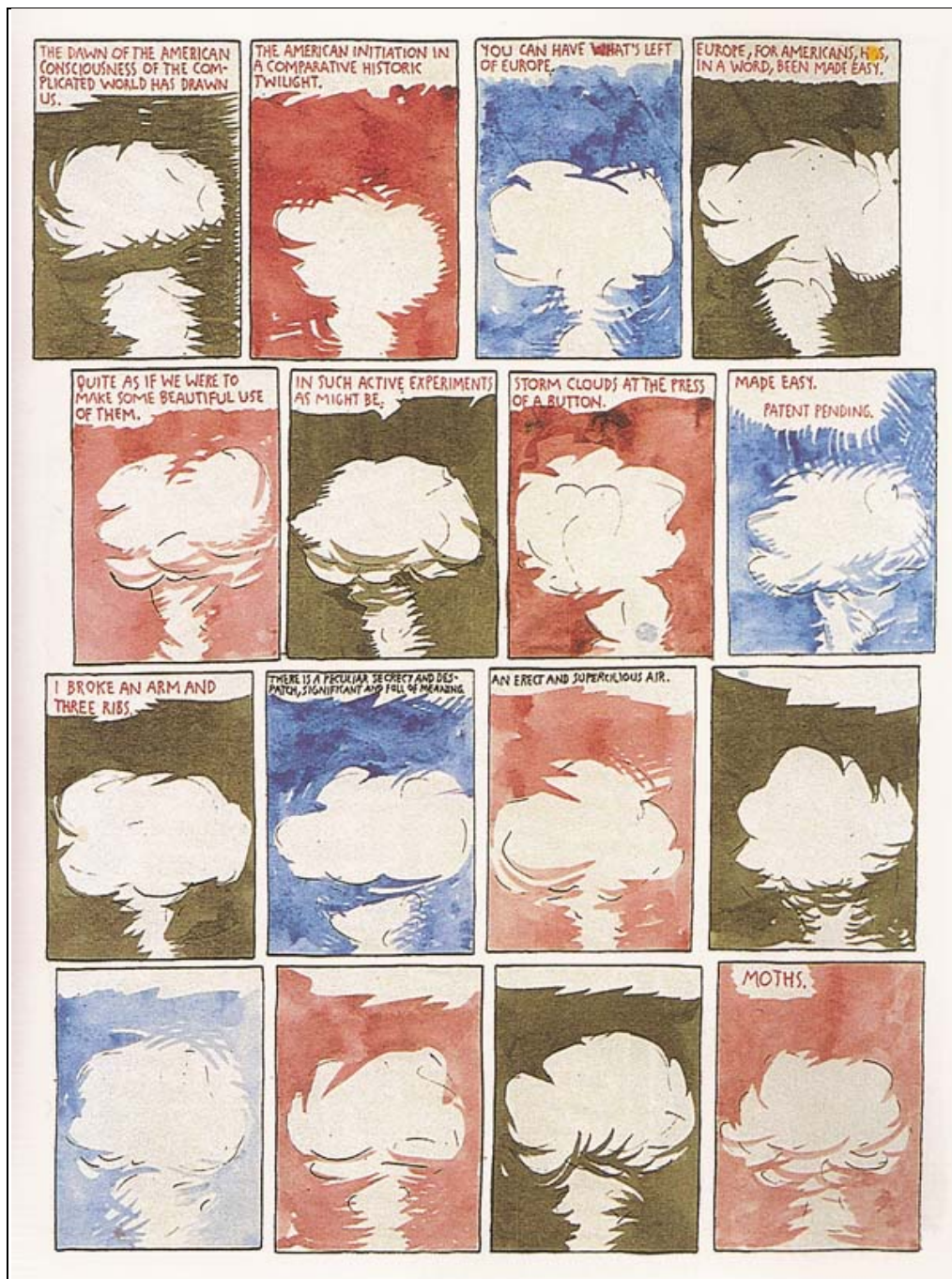


Fig. V/33 –PETTIBON, Raymond (2002) *Plots Laid Thick*, Barcelona, MACBA.

Ejemplo de una secuencia metafórica pura, no narrativa.

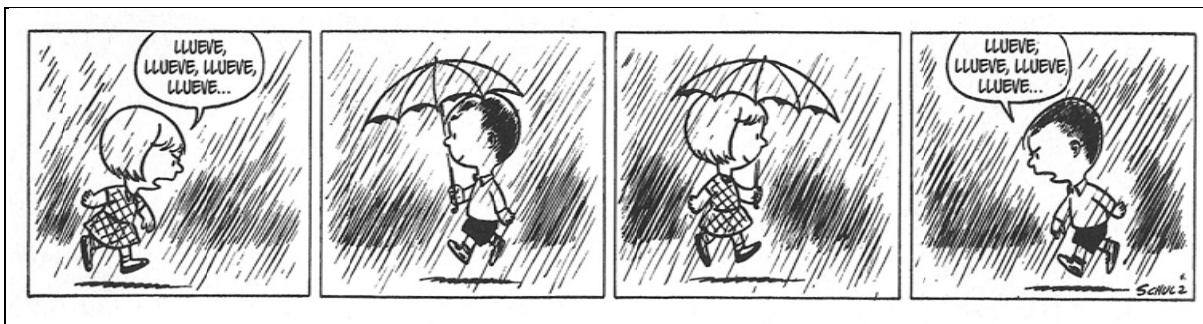


Fig V/34 – SCHULZ, Charles (1950-52) *Complete Peanuts*, vol. 1, Seattle, Fantagraphics, 2004. (p. 2)

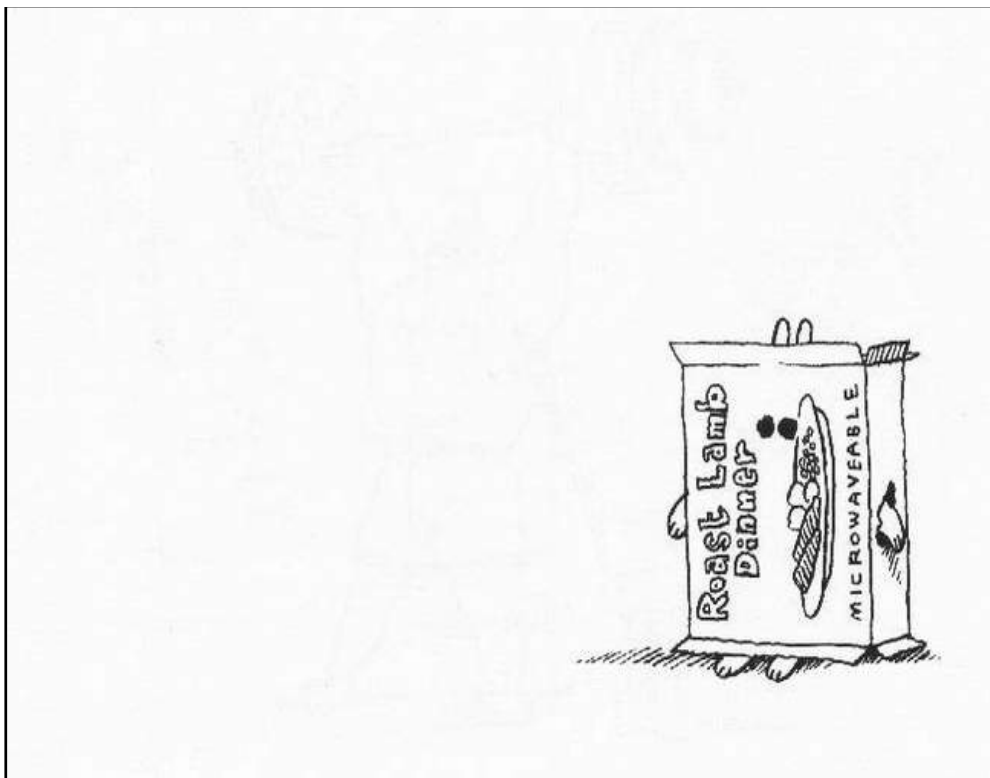


Fig V/35 –RILEY, Andy (2003) *The Book of Bunny Suicides*, Nueva York, Plume, 2004. (p. 62)



Fig. V/36 – EISNER, Will (1985) *Comics and Sequential Art*, Nueva York, Poorhouse Press; *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma. (p. 107)

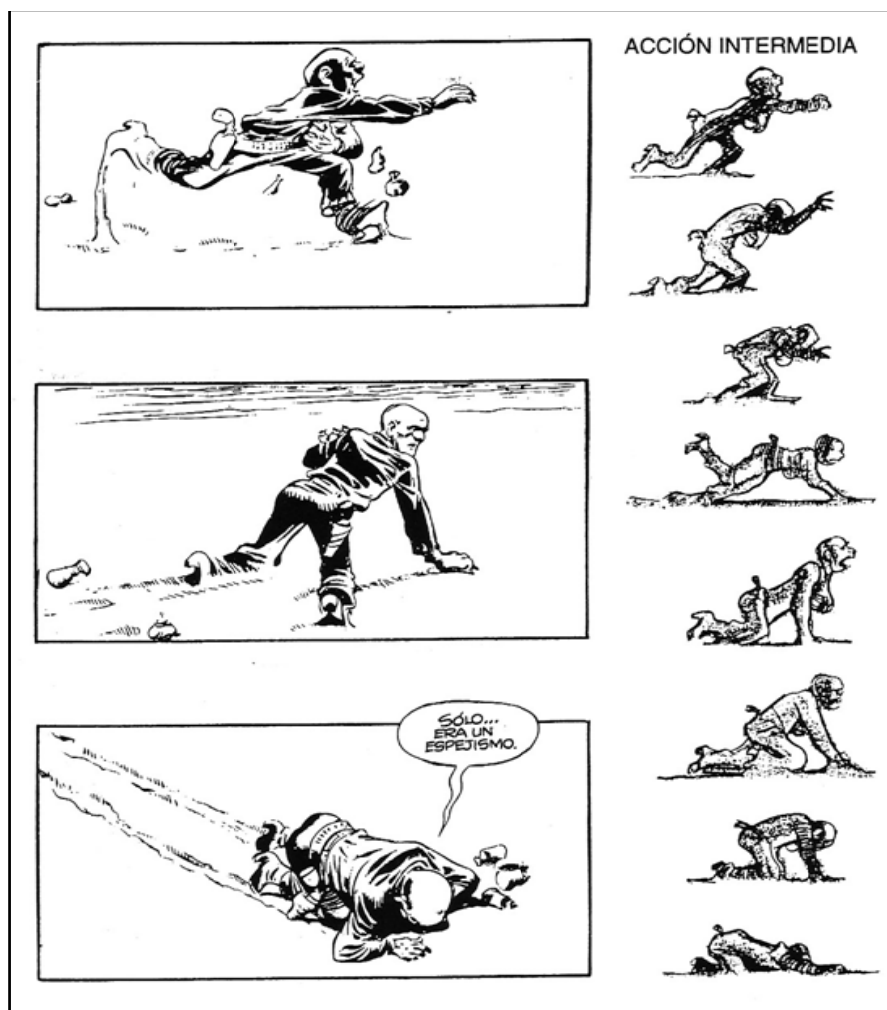


Fig. V/37 – EISNER, Will (1985) *Comics and Sequential Art*, Nueva York, Poorhouse Press; *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma. (p. 107)



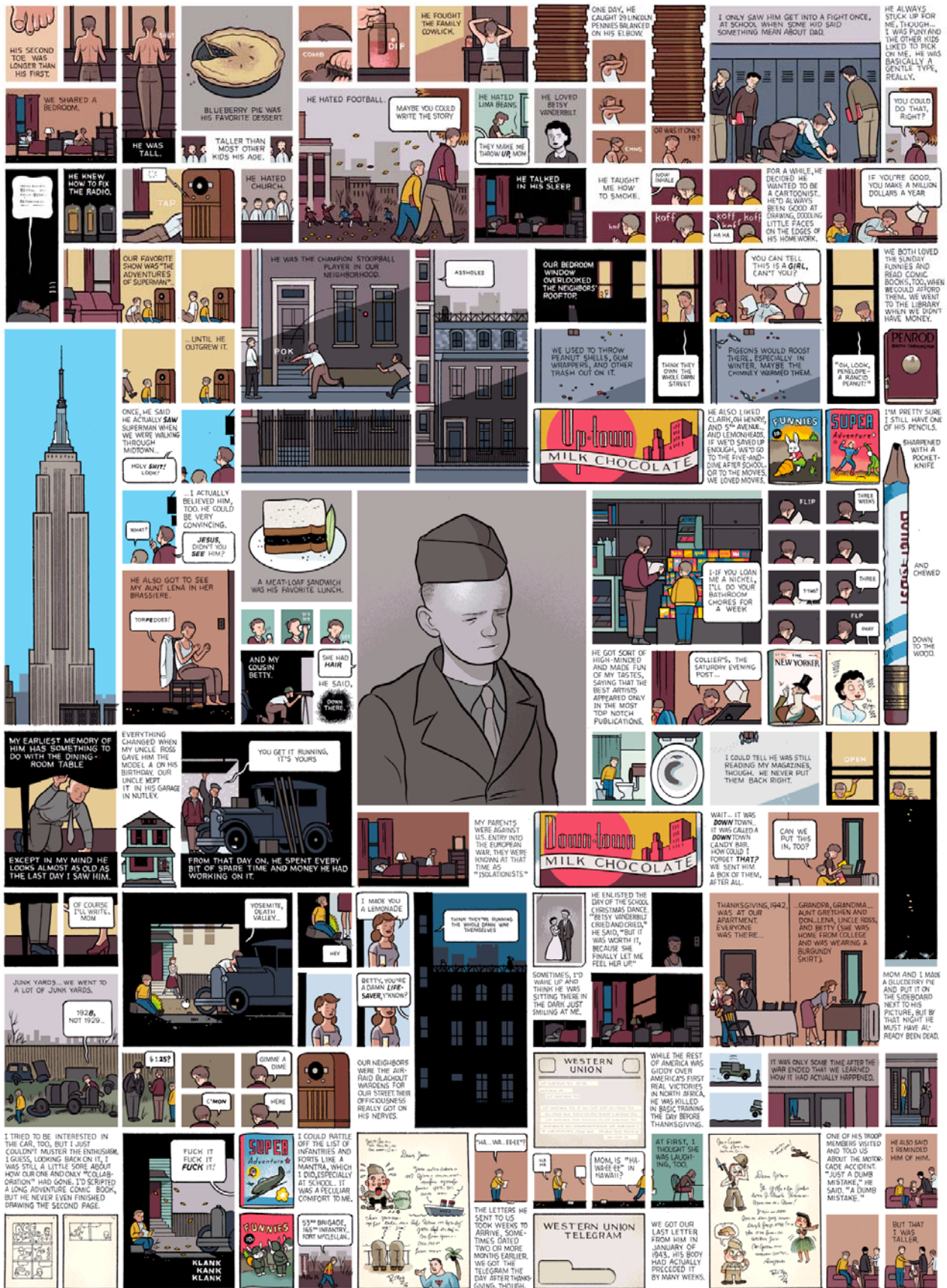


Fig. V/38 – WARE, Chris (2006) "Leftovers", en *The New Yorker*, 27 de novembre de 2006.



Fig. V/39 - GUREWITCH, Nicholas (2008) "Falling Dream", en *The Perry Bible Fellowship*, enlace electrónico <http://www.pbfcomics.com> [Fragmento]



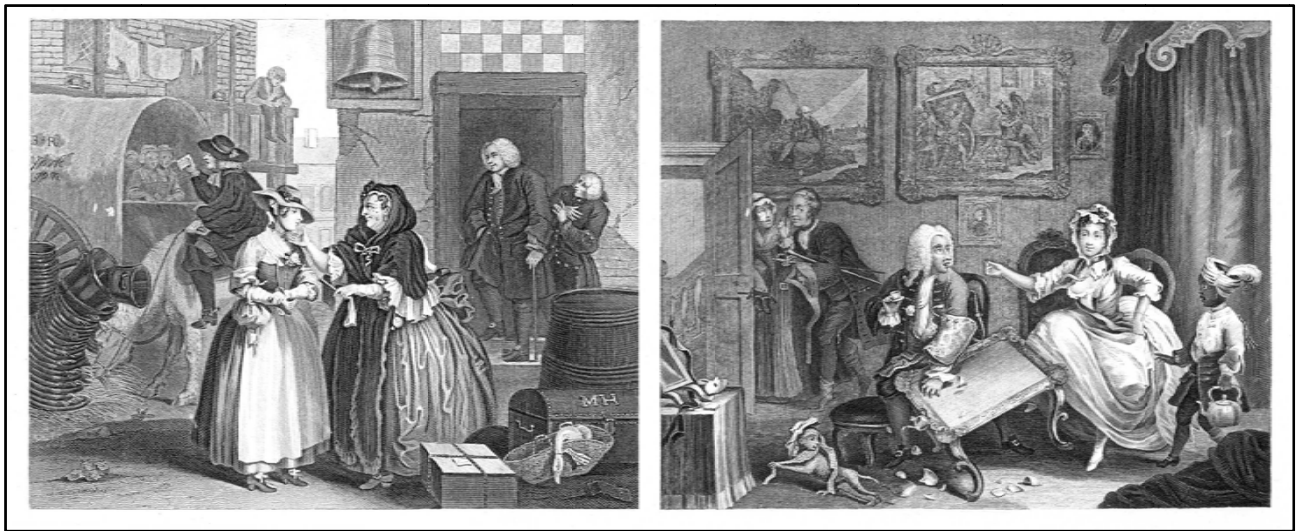


Fig. V/40 - HOGARTH, William (1732) *A Harlot's Progress*, planchas 1 y 2, Londres, British Museum.



Fig. V/41 - HOGARTH, William (1732) *A Harlot's Progress*, planchas 1 y 2, Londres, British Museum. [Detalles]



Fig. V/42 - GUREWITCH, Nicholas (2008) “Falling Dream”, en *The Perry Bible Fellowship*, enlace electrónico <http://www.pbfcomics.com>

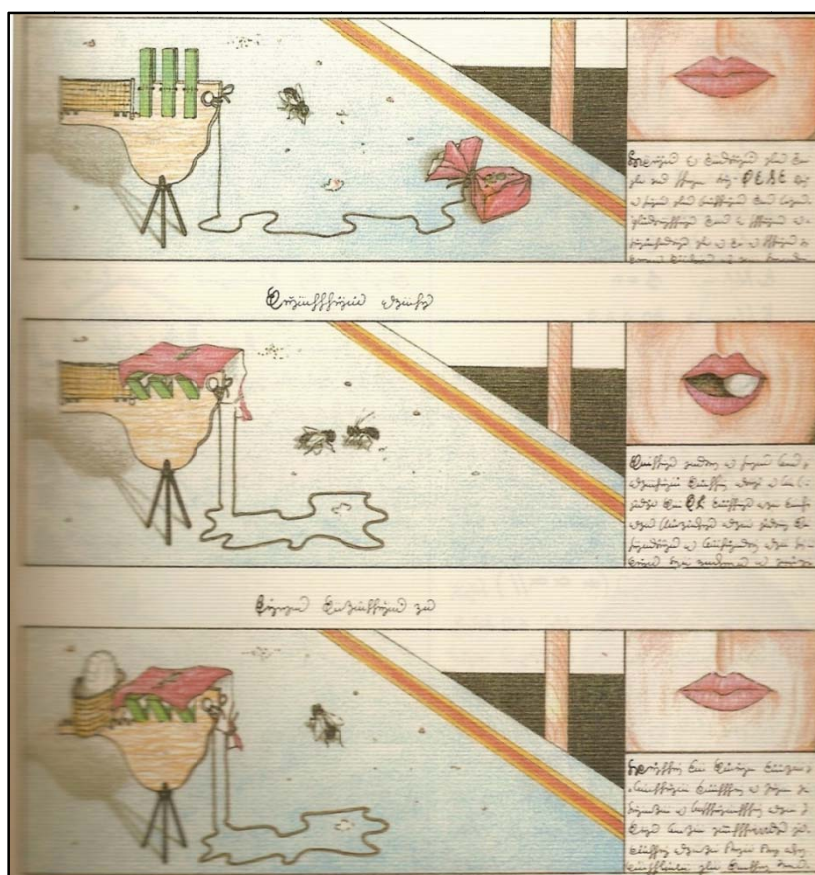


Fig. V/43 – SERAFINI, Luigi (1981) *Codex Seraphinianus*, Milán, Rizzoli, 2006. (p. 242)



Fig V/44 –McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press; *Entender el cómic: el arte invisible*, trad. de Enrique S. Abulí, Barcelona, Norma, 2005. (p. 67)

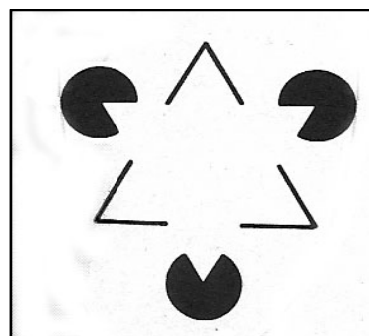


Fig V/45 - GOMBRICH, Ernst (1979) *The Sense of Order. a Study in the Psychology of Decorative Art*, Oxford, Phaidon; *El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas*, Madrid, Debate, 1999. (p. 107)

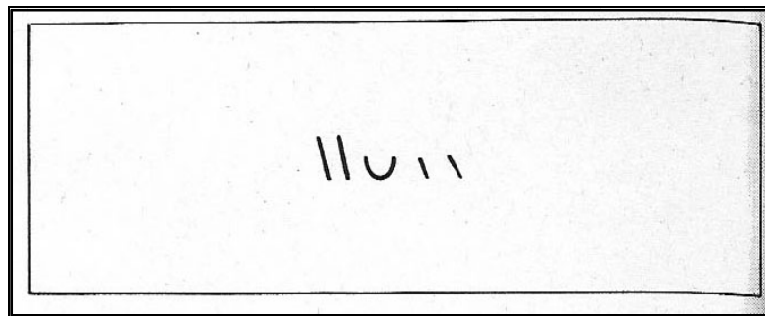




Fig V/46 - MORRISON, Grant y QUITELY, Frank (2006) *All Star Superman*, n°5, Nueva York, D.C. Comics. (pp. 10-11)



**Fig V/47 - GOMBRICH, Ernst (1979) *The Sense of Order. a Study in the Psychology of Decorative Art*, Oxford, Phaidon; *El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas*, Madrid, Debate, 1999. (p. 104)**



**Fig V/48 - GOMBRICH, Ernst (1979) *The Sense of Order. a Study in the Psychology of Decorative Art*, Oxford, Phaidon; *El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas*, Madrid, Debate, 1999. (p. 104)**



Fig. V/49 - HERGÉ (1960) *Tintin au Tibet*, Bruselas, Casterman; *Tintin in Tibet*, trad. Leslie Lonsdale-Cooper y Michael Turner, Madrid, Ediciones del Prado. (p. 9)



**Fig. V/50 - McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press. (p. 70)**

McCloud pone estas dos secuencias como ejemplos de clausura de momento a momento (izquierda) y clausura de acción a acción (derecha), y sin embargo ambas representan acciones encadenando dos imágenes ligeramente similares.



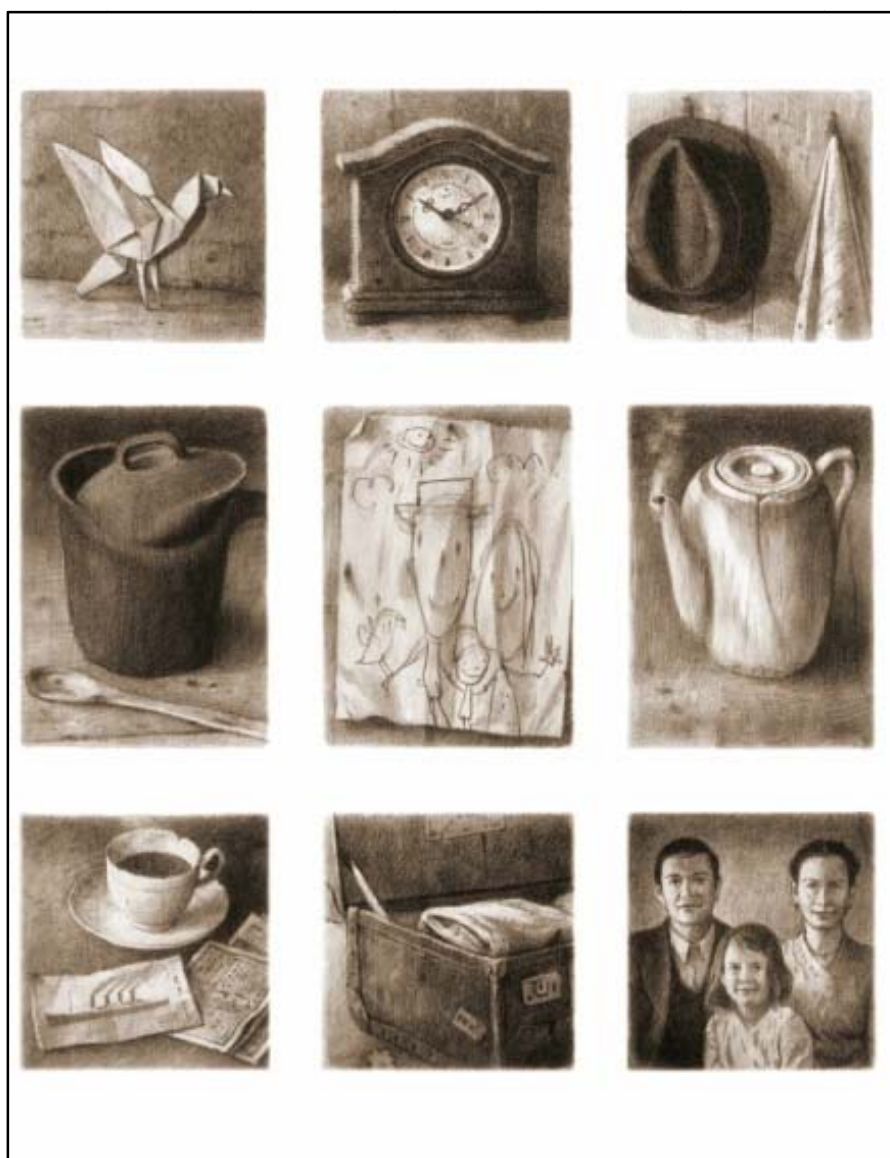


Fig. V/51 – TAN, Shaun (2006) *The Arrival*, Nueva York, Scholastic. (p. 7)

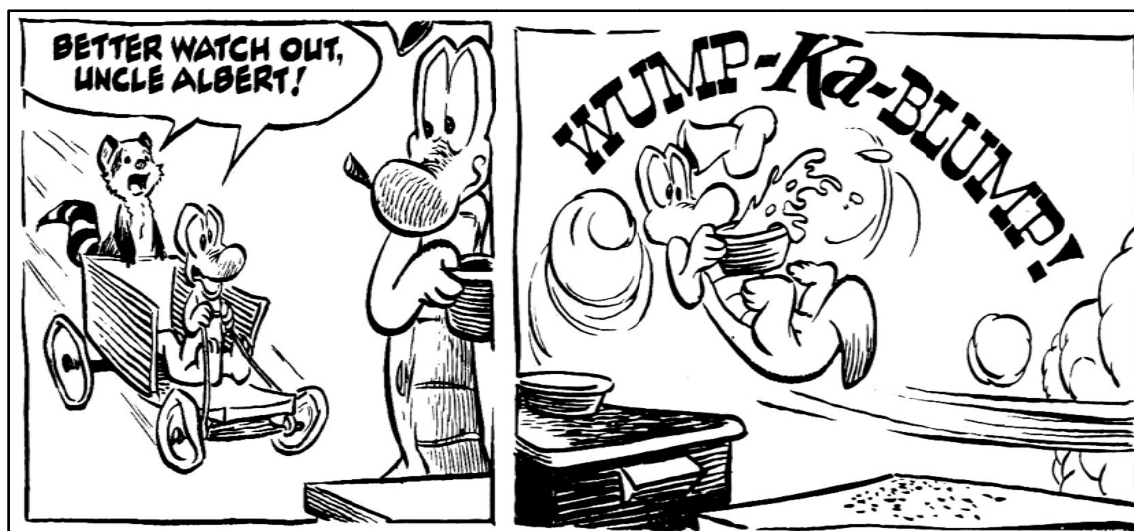


Fig. V/52 – KELLY, Walt (1970) *Pogo: We Have Met the Enemy and He Is Us*, Nueva York, Simon and Schuster. (p. 22)



Fig. V/53 – TOMINE, Adrian (2005) *Optic Nerve*, n°10, Montreal, Drawn and Quarterly. (p. 4)



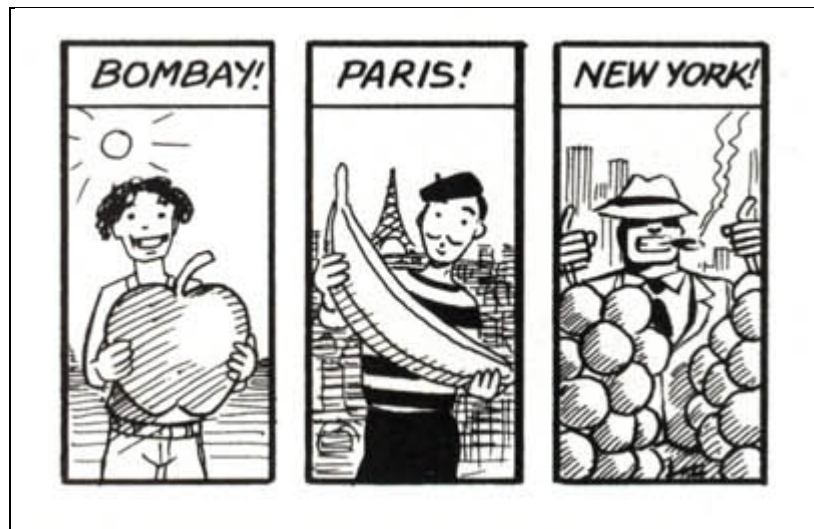


Fig. V/55 - McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press. (p. 71)



Fig. V/56 – HERGÉ (1946) *Tintin en Amérique*, Bruselas, Casterman. (p. 15)





Fig. V/57 – MAZZUCHELLI, David, KARASIK, Paul y AUSTER, Paul (1994) *City of Glass*, Nueva York, Avon; *La ciudad de cristal, n° 1*, trad. de Francisco Pérez Navarro, Barcelona, La Cúpula, 1997. (p. 40)



Fig VI/1 - SIEGEL, Jerry y SCHUSTER, Joe (1938) *Action Comics*, n°1, Nueva York, Detective Comics. (p. 12)



Fig. VI/2 – ANÓNIMO (1589) *El Asesinato de Enrique III*, Londres, British Museum.



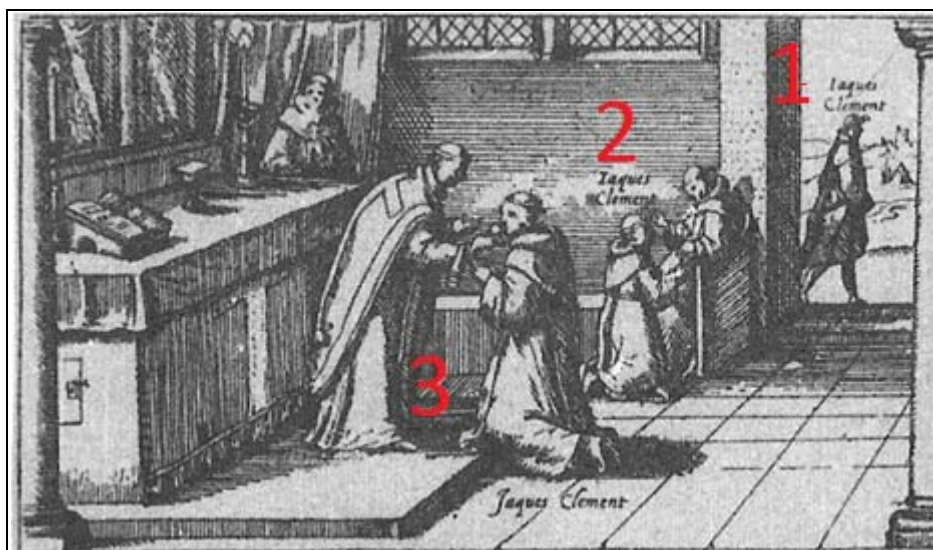


Fig. VI/3 – ANÓNIMO (1589) *El Asesinato de Enrique III*, Londres, British Museum. [Detalle]

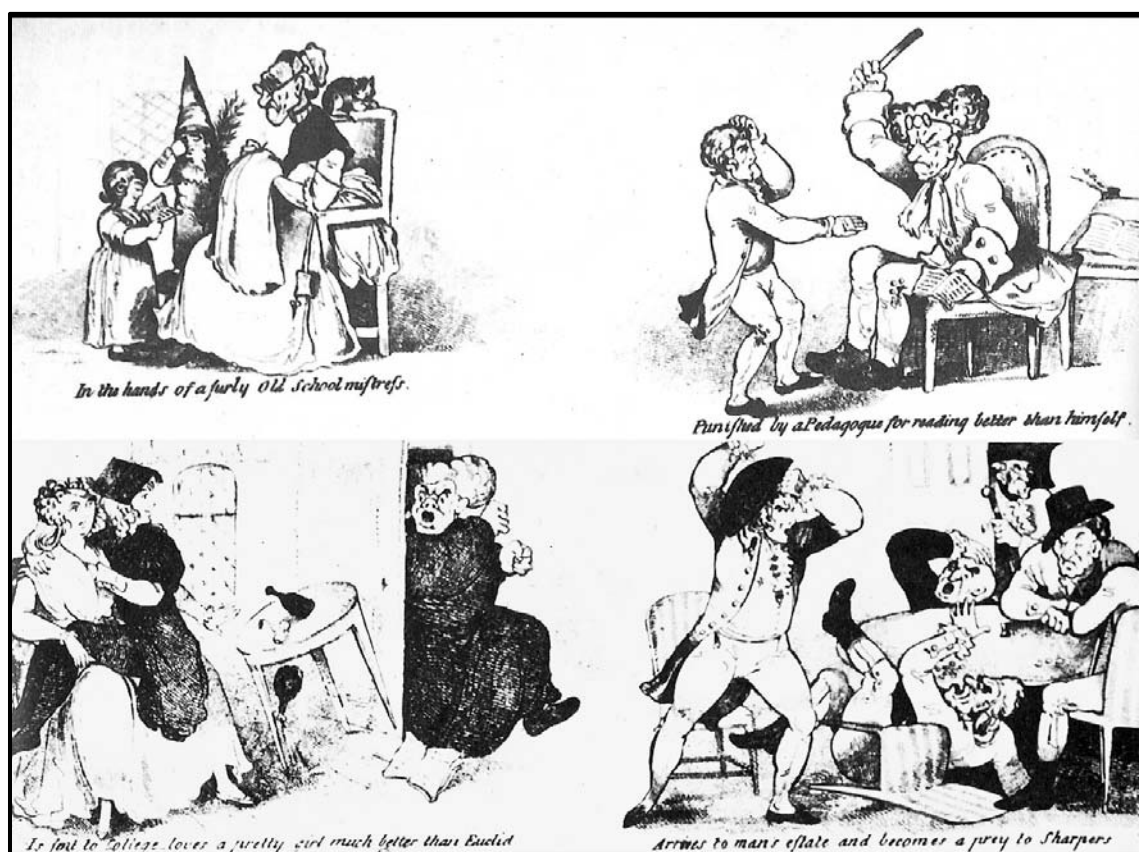


Fig. VI/4 – NEWTON, Richard (1794) *The Life of Man*, Londres, William Holland (ed.) [Fragmento]



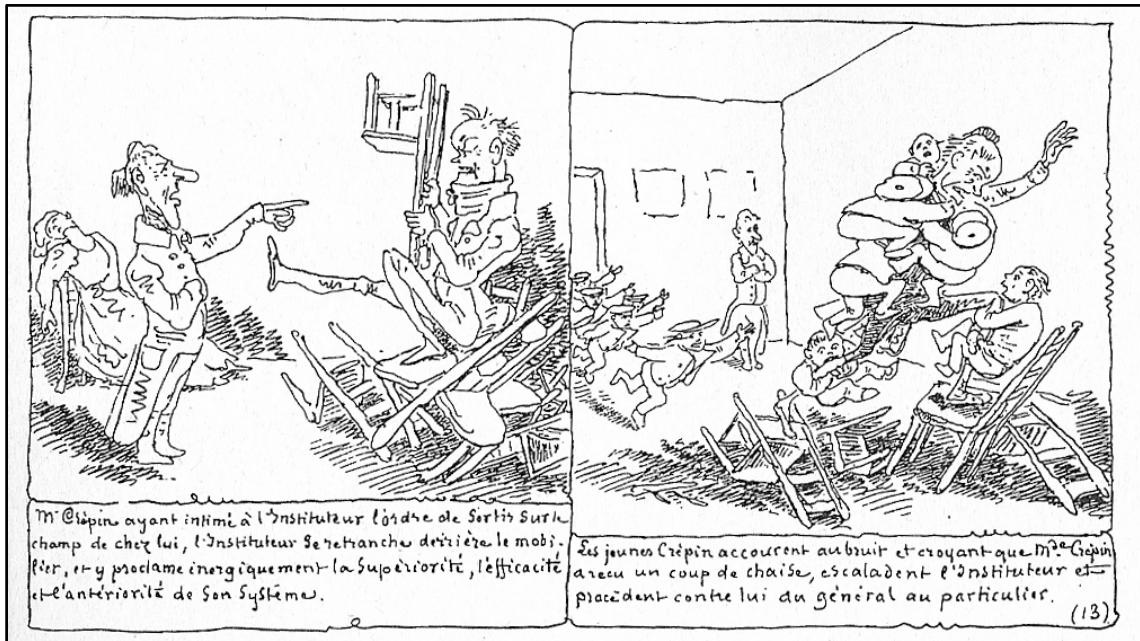


Fig VI/5 – TÖPFFER, Rodolphe (1837) *L'Histoire de M. Crépín*, Ginebra. (p. 13)

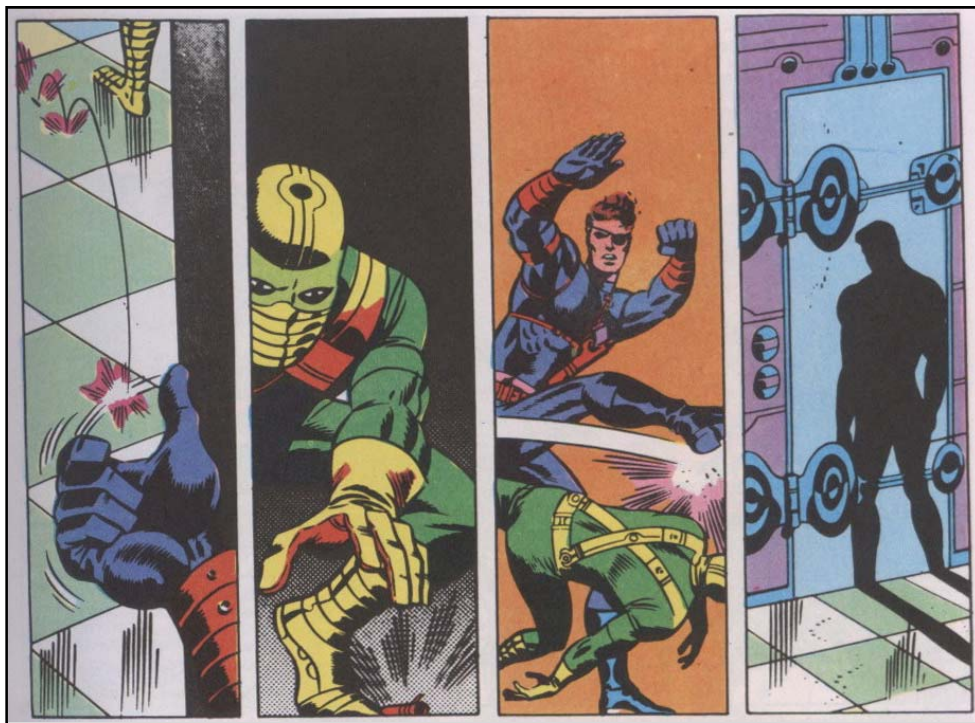


Fig VI/6 - STERANKO, Jim (1968) *Nick Fury Agent of S.H.I.E.L.D., n° 1*, Nueva York, Marvel Comics; *Nick Furia, agente de S.H.I.E.L.D.: Escorpio*, trad. de Luis Vigil, Barcelona, Planeta-DeAgostini. (p. 5)



Fig. VI/7 – ANÓNIMO (s. XIX) *Auca de las Aventuras de Don Quijote (extracto)*, Castellón de la Plana, Archivo Municipal de Castellón.



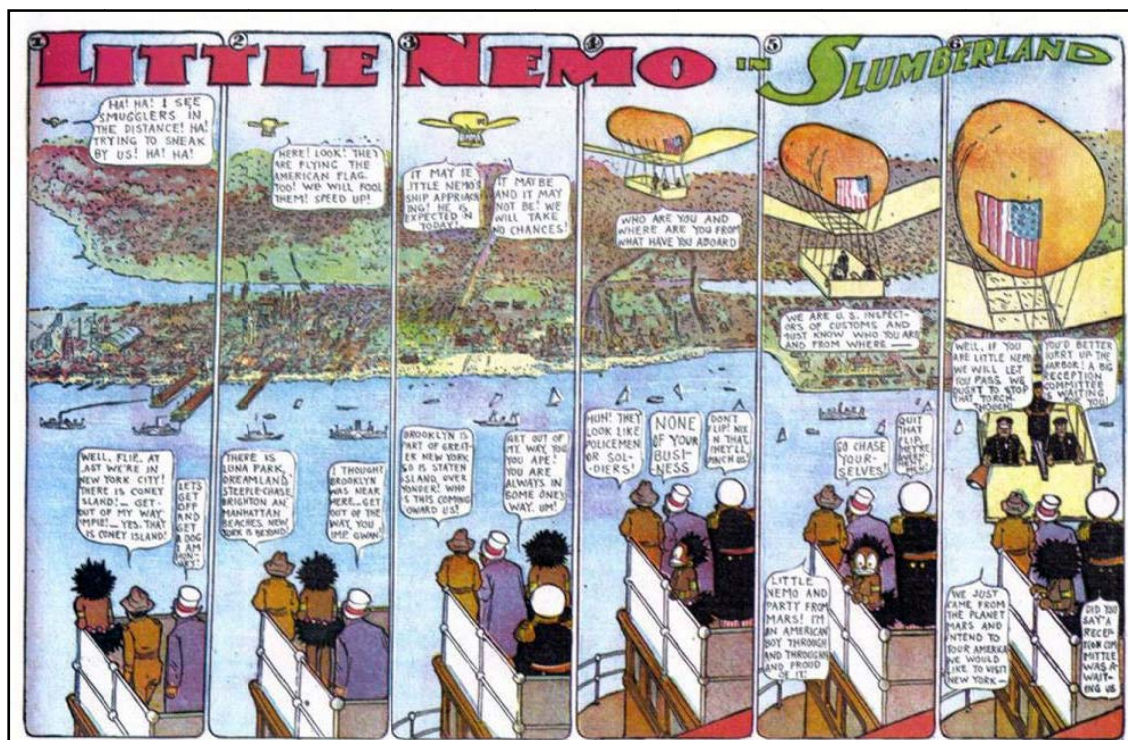


Fig VI/8 - McCAY, Winsor (1910) *Little Nemo in Slumberland*, publicado en el suplemento dominical del *New York Herald*, el 13 de noviembre de 1910.

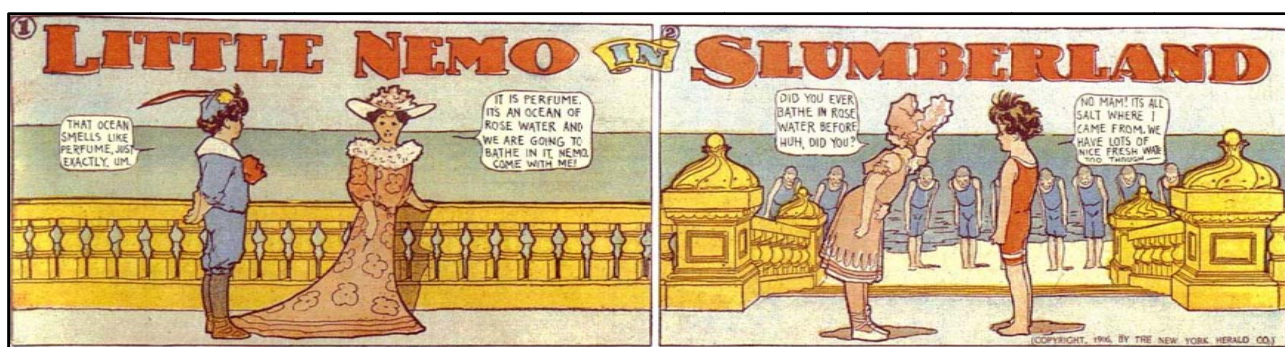


Fig. VI/9 - McCAY, Winsor (1906) *Little Nemo in Slumberland*, publicado en el suplemento dominical del *New York Herald*, el 19 de agosto de 1906.



Fig VI/10 - HERGÉ (1960) *Tintin au Tibet*, Bruselas, Casterman; *Tintin in Tibet*, trad. de Leslie Lonsdale-Cooper y Michael Turner, Madrid, Ediciones del Prado. (p. 35)





Fig VI/11 - RUSSELL, P. Craig (2002) *The Ring of the Nibelung: The Valkyrie*, n° 2, Milwaukie, Oregón, Dark Horse; *El anillo del nibelungo: La valkiria*, trad. de Óscar Estefanía, Barcelona, Planeta de Agostini, 2003. (p. 65)



Fig. VI/12 – DAVIS, Jack (1950) “Beauregard”, en EISNER, Will, *Shop Talk: Conversaciones con Will Eisner*, Barcelona, Norma, 2005. (p. 137)



Fig. VI/13 - MOORE, Alan y SIENKIEWICZ, Bill (1988) *Brought to Light: Shadowplay, The Secret Team*, Forestville, California, Eclipse Books. (p. 24)





Fig VI/14 - FLAGG, James Montgomery (1917) *Recruitment Poster*, Digital Collections, University of North Texas, enlace electrónico <http://digital.library.unt.edu/>







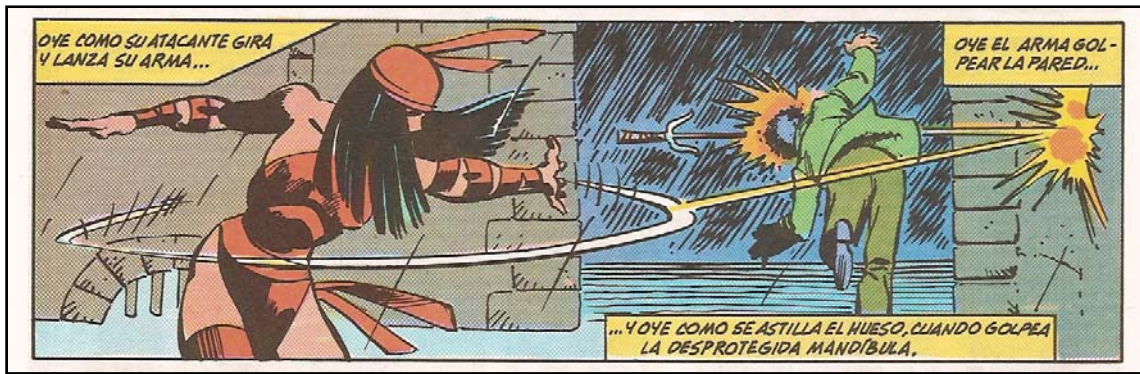


Fig. VI/16 - MILLER, Frank (1981) *Daredevil*, n° 168, Nueva York, Marvel Comics; *Daredevil: Elektra*, trad. de Francisco Pérez Navarro, Barcelona, Planeta DeAgostini, 1995. (p. 63)



Fig. VI/17- MILLER, Frank y McKENZIE, Roger (1980) *Daredevil*, n° 164, Nueva York, Marvel Comics; *Daredevil: Marcado por la muerte*, trad. Francisco Pérez Navarro, Barcelona, Planeta DeAgostini, 1994. (p.81)



Fig. VI/18 - CLOWES, Daniel (1989-92) *Like a Velvet Glove Cast in Iron*, Maple Leaf, Washington, Fantagraphics; *Como un guante de seda forjado en hierro*, n°2, trad. de Cristina Macía, Barcelona, La Cúpula, 1994. (p. 5)



Fig. VI/19 - CLOWES, Daniel (1989-92) *Like a Velvet Glove Cast in Iron*, Maple Leaf, Washington, Fantagraphics; *Como un guante de seda forjado en hierro*, n°1, trad. de Cristina Macía, Barcelona, La Cúpula, 1994. (p. 29)

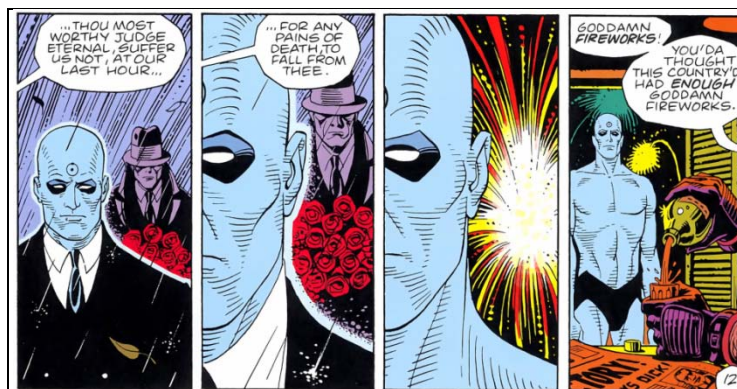


Fig. VI/20 – MOORE, Alan y GIBBONS, Dave (1986) *Watchmen*, n° 2, Nueva York, D. C. Comics. (p. 12)

Entre la segunda y la tercera viñeta hay una analepsis, cuando el Dr. Manhattan empieza a recordar su último encuentro en Vietnam con su antiguo camarada, el finado Comediante.





Fig. V/21 - WARE, Chris (2000), *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, Nueva York, Pantheon. (p. 113)

# EL HOMBRE REVERSIBLE



Fig. VI/22 - MOORE, Alan y WHITE, Mike (1983) "The Reversible Man", en *2000 A. D.*, n° 308, Londres, Fleetway; "El hombre reversible", en *Alan Moore's Twisted Times*, trad. de David Macho, Avilés, Dude Comics. (p. 41)



**Fig VI/23 - MOORE, Alan y SIENKIEWICZ, Bill (1992) *Big Numbers*, n°2, Northampton, Mad Love. (p. 3)**



Fig. VI/24 – MOORE, Alan y CAMPBELL, Eddie (1991-1998) *From Hell*, Marietta, Georgia, Top Shelf. (p. 474)





Fig. VI/25 - McGUIRE, Richard (1987) "Here", en SPIEGELMAN, Art y MOULY, Françoise, editor, *Raw*, vol. 2, n° 1, Nueva York, Françoise Mouly.

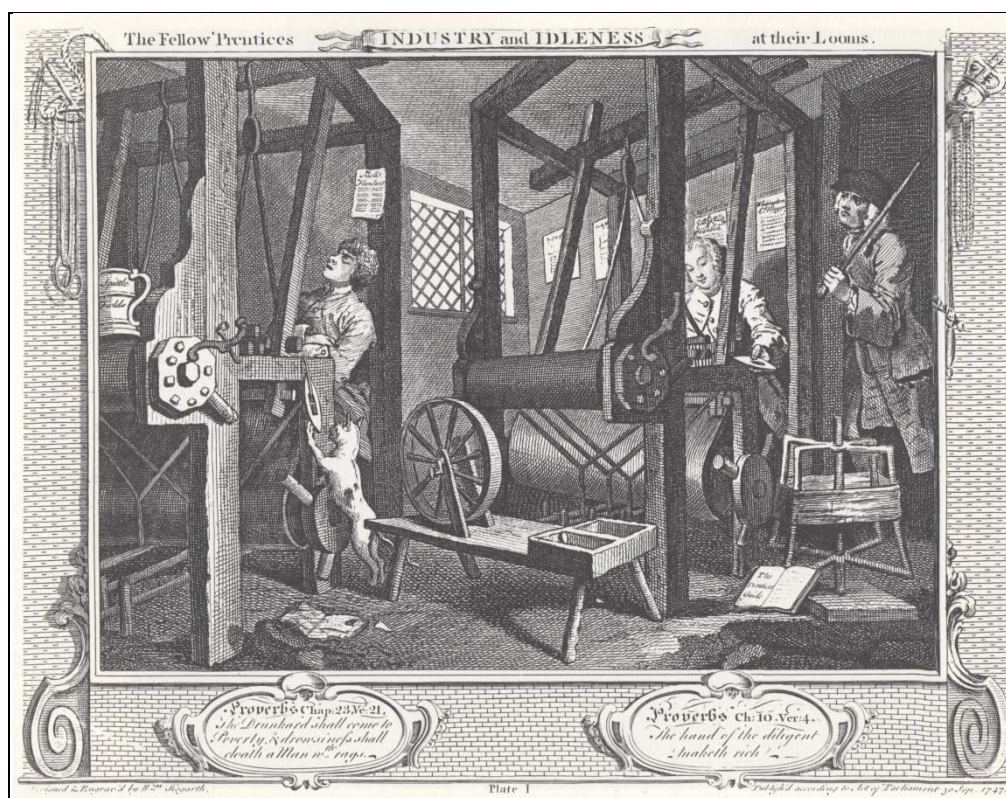


Fig. VI/26 – HOGARTH, William (1747) *Industry and Idleness*, 1<sup>a</sup> plancha: *The Fellow 'Prentices at their Looms*, Londres, British Museum.





Fig. VI/27 – HOGARTH, William (1747) *Industry and Idleness*, 2<sup>a</sup> plancha: *The Industrious 'Prentice performing the Duty of a Christian*, Londres, British Museum.



Fig. VI/28 – HOGARTH, William (1747) *Industry and Idleness*, 3<sup>a</sup> plancha: *The Idle 'Prentice at Play at the Churchyard, during Divine Service*, Londres, British Museum.



From Hell - Chapter 2 - page 6.

Fig VI/29 - MOORE, Alan y CAMPBELL, Eddie (1991-1998) *From Hell*, Marietta, Georgia, Top Shelf. (p. 33)



Fig. VI/30 - SÁBATO, Ernesto y BRECCIA, Alberto (1993) *Informe sobre ciegos*, Barcelona, Ediciones B. (p. 7)



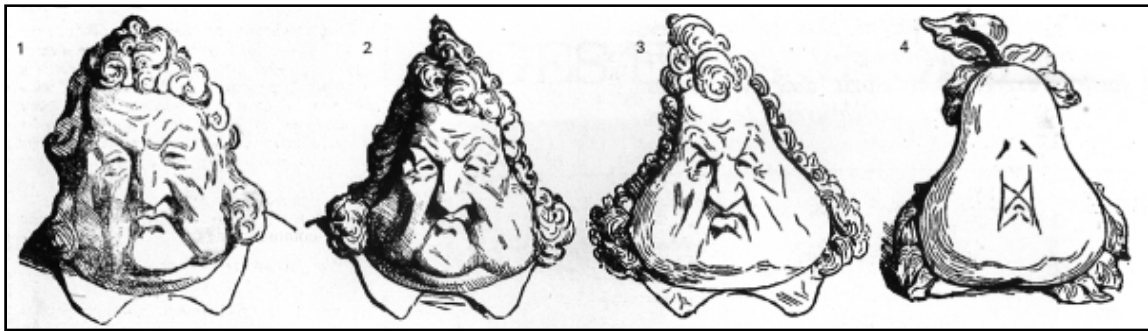


Fig. VI/31 – PHILIPON, Charles (1834) “Les poires”, en *Le Charivari*, 17 de enero de 1834.



Fig. VI/32 – ANÓNIMO (c. 1500) *Lamento sobre el cuerpo de Cristo*, Oxford, Bodleian Library.



**Fig. VI/33 – BOTICELLI, Sandro (c. 1483) *Venus y Marte*, Londres, National Gallery.**







Fig. VI/35 – ANÓNIMO (c. 1455-65) *Las torturas de San Erasmo*, París, Bibliothèque Nationale.



Fig. VI/36 – ANÓNIMO (s. XIV) *Crónica de Brujas*, en MANGUEL, Alberto (2000) *Leer imágenes*, Madrid, Alianza. (p. 26)

Este retablo ilustra la leyenda medieval de Conrado II, el Sállico, e igual que las torturas de San Erasmo dicha leyenda al ser conocida, no necesitaba explicación alguna.



**Fig. VI/37 – HOGARTH, William (1732) *A Harlot's Progress*, planchas 1 a 6, Londres, British Museum.**

Esta secuencia de estampas ha de ser leída de izquierda a derecha y de arriba abajo.



Fig. VI/38 – HOGARTH, William (1732) *A Harlot's Progress*, plancha 1, Londres, British Museum.



Fig. VI/39 – HOGARTH, William (1732) *A Harlot's Progress*, plancha 3, Londres, British Museum.



Fig. VI/40 – HOGARTH, William (1732) *A Harlot's Progress*, plancha 2, Londres, British Museum.



Fig. VI/41 – HOGARTH, William (1732) *A Harlot's Progress*, plancha 5, Londres, British Museum.





Fig. VI/42 – HOGARTH, William (1732) *A Harlot's Progress, plancha 4*, Londres, British Museum.



Fig. VI/43 – ROWLANDSON, Thomas (1812) "Plate 11: Meditating on the tomb stones", en *Tour of Dr. Syntax in Search of the Picturesque*, Londres, Rudolph Ackermann.



Fig. VI/44 – ROWLANDSON, Thomas (1812) “Plate 12: Tumbling on the Water”, *Tour of Dr. Syntax in Search of the Picturesque*, Londres, Rudolph Ackermann.





Fig. VI/45 – TÖPFFER, Rodolphe (1844) *Monsieur Cryptogame*, Ginebra. (viñetas 93, 94 y 95)

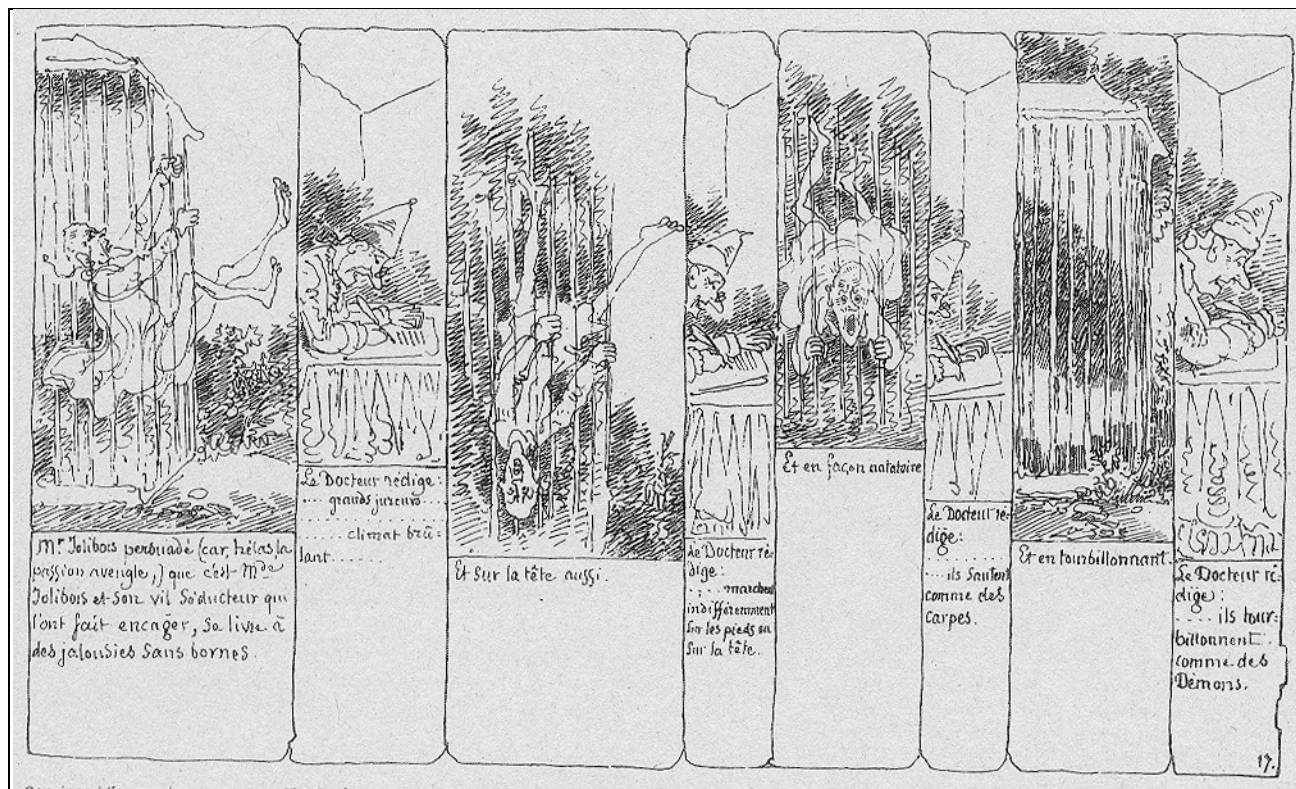


Fig. VI/46 – TÖPFFER, Rodolphe (1839) *Monsieur Pencil*, Ginebra. (pp. 17)

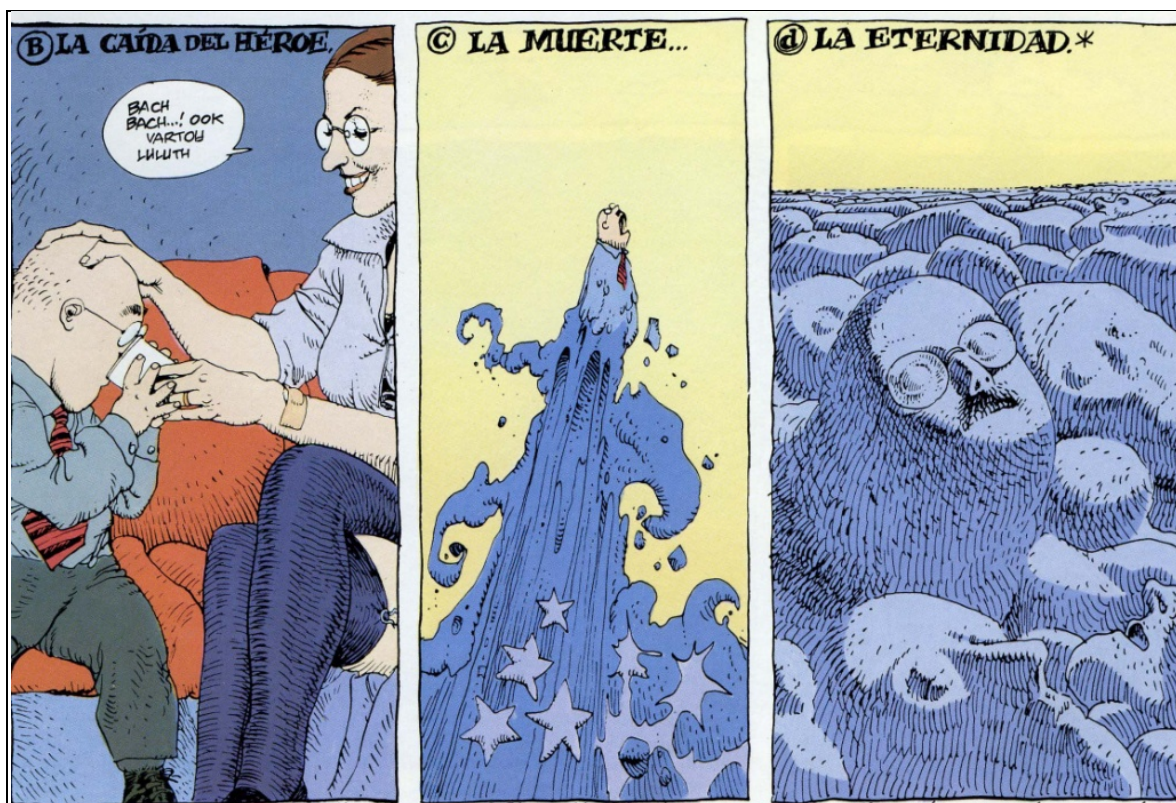


Fig. VI/47 – MOEBIUS (1977) “Los misterios del erotismo”, en MOEBIUS (1989) *Las vacaciones del Mayor*, trad. de Fco. Pérez Navarro, Barcelona, Ediciones B. (p. 20)



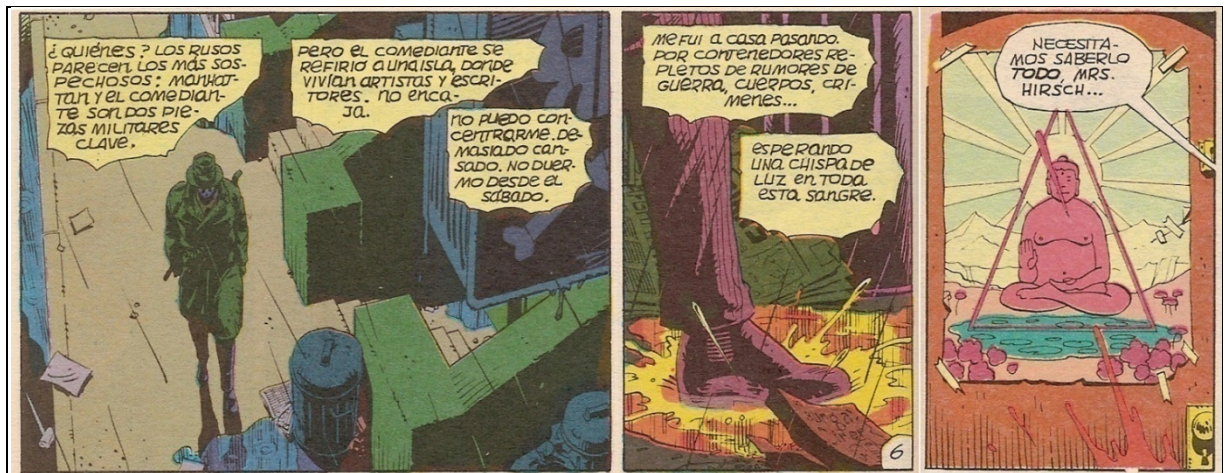


Fig VI/48 - MOORE, Alan y GIBBONS, Dave (1986) *Watchmen*, n° 5, Nueva York, D. C. Comics; *Watchmen*, n°5, trad. de Dunia Gras, Barcelona, Ediciones Zinco. (p. 6 y 7)

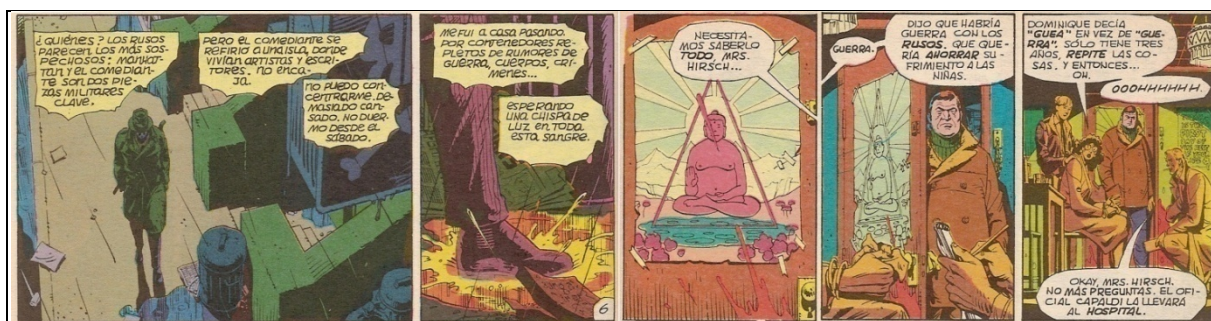


Fig VI/49 - MOORE, Alan y GIBBONS, Dave (1986) *Watchmen*, n° 5, Nueva York, D. C. Comics;  
*Watchmen*, n°5, trad. de Dunia Gras, Barcelona, Ediciones Zinco. (p. 6 y 7)



Fig. VI/50 - MOORE, Alan y GIBBONS, Dave (1986) *Watchmen*, n° 2, Nueva York, D. C. Comics;  
*Watchmen*, n°2, trad. de Dunia Gras, Barcelona, Ediciones Zinco. (p. 6)





Fig. VII/1 – TARDI, Jacques (1990) *Une gueule de bois en plomb*, Paris, Casterman. (p. 48)

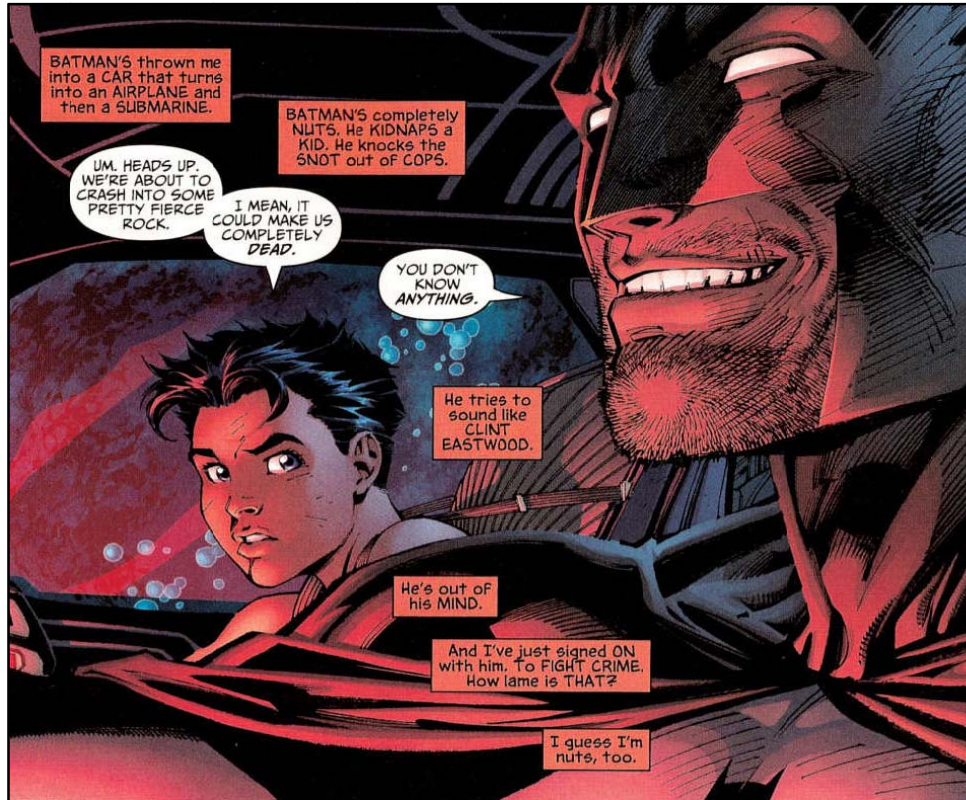


Fig. VII/2 – MILLER, Frank y LEE, Jim (2007) *All-Star Batman and Robin*, n°4, Nueva York, D.C. Comics. (p. 4)



Fig. VII/3 – EISNER, Will (1978) *Contract with God*, Nueva York, Baronet Books; *Contrato con Dios*, trad. de Enrique S. Abulí, Barcelona, Norma, 1997. (p. 125)





Fig. VII/4 – LINIERS, Ricardo (2008) *Conejo de viaje*, Barcelona, Reservoir Books. (p. 7)

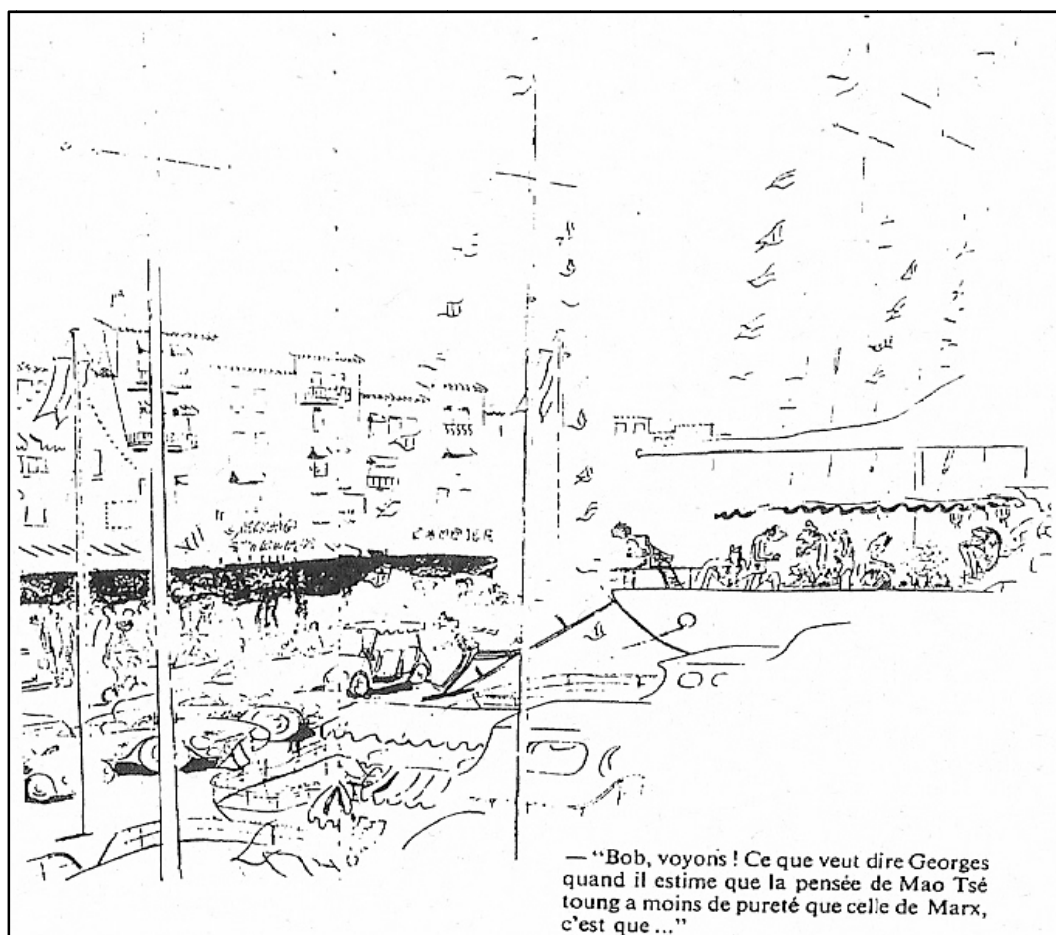
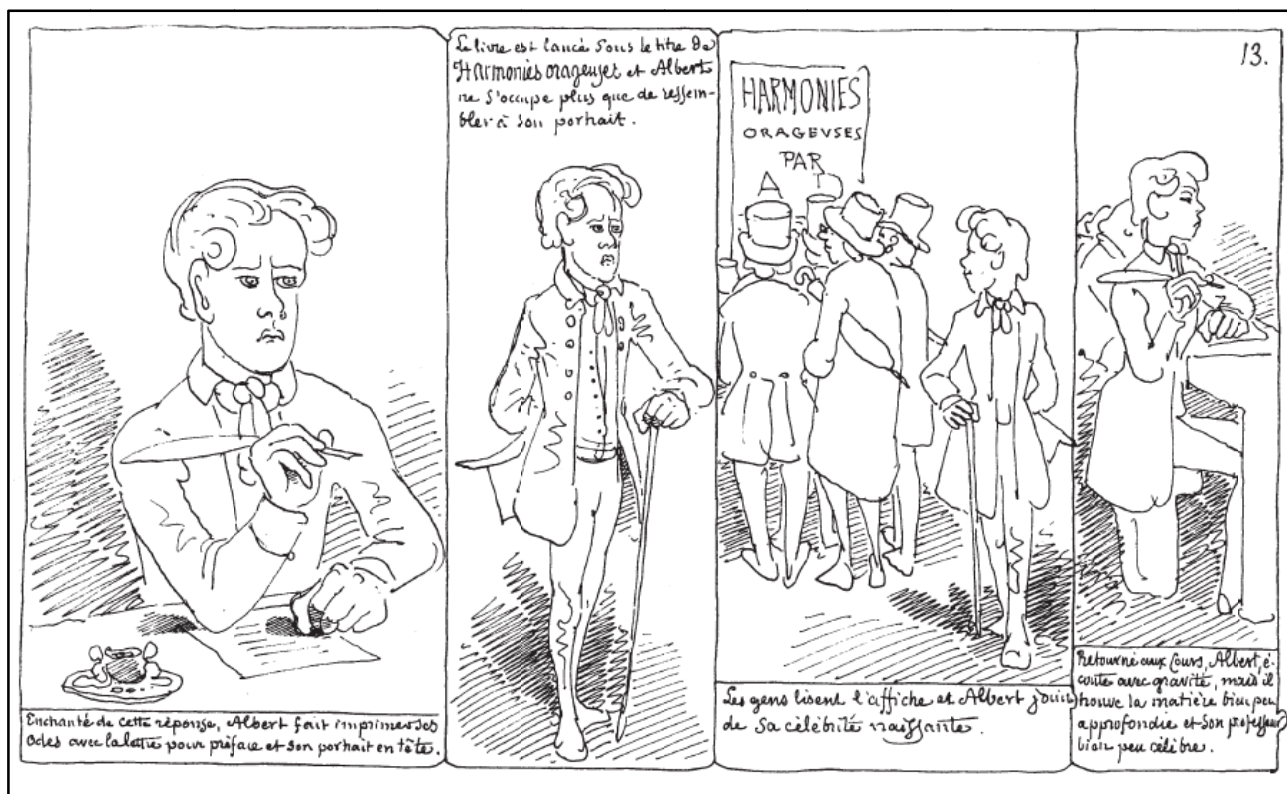


Fig. VII/5 – SEMPE (1968) *Saint-tropez*, Paris, Denoël. (p. 24)



**Fig. VII/6 – TÖPFFER, Rodolphe (1845) *Histoire d'Albert, Ginebra*. (p. 13)**

**Viñeta 1:** “Encantado con esta respuesta, Albert hace imprimir sus Odas con la carta como prefacio y su retrato en la portada”. **Viñeta 2:** “Se edita el libro bajo el título de Armonías Tormentosas y Alberto no se ocupa de otra cosa más que de parecerse a su retrato”. **Viñeta 3:** “La gente lee el anuncio y Alberto goza de su recién nacida celebridad”.

**Viñeta 4:** “De regreso a su clase, Albert atiende con aire grave, pero la materia le parece muy poco profunda y su profesor muy poco célebre”.





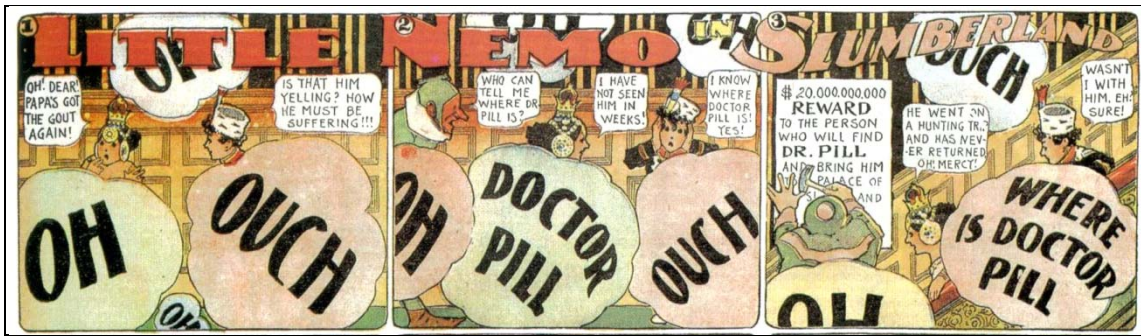


Fig. VII/8 –McCAY, Winsor (1910) *Little Nemo in Slumberland*, publicado en el suplemento dominical del *New York Herald*, el 2 de enero de 1910.



Fig. VII/9 – MOORE, Alan y GIBBONS, Dave (1985) *Watchmen*, n°2, Nueva York, D.C. Comics.

(p. 16)



Fig. VII/10 – EISNER, Will (1940) “The Spirit”, en la *Comic Books Section* de la edición de *The Chicago Sun* del 16 de julio de 1940; *Spirit Magazine*, n° 30, Amherst, Massachusetts, Kitchen Sink Press, 1982. (p. 30)



Fig. VII/11 – EISNER, Will (1951) “The Spirit”, en la *Comic Books Section* de la edición de *The Chicago Sun* del 18 de febrero de 1951; *Spirit Magazine*, n° 17, Amherst, Massachusetts, Kitchen Sink Press, 1977. (p. 49)





Fig. VII/12 – SFAR, Joann (2007) *Klezmer, tome 3, Tous des voleurs*, Paris, Gallimard. (p. 30)



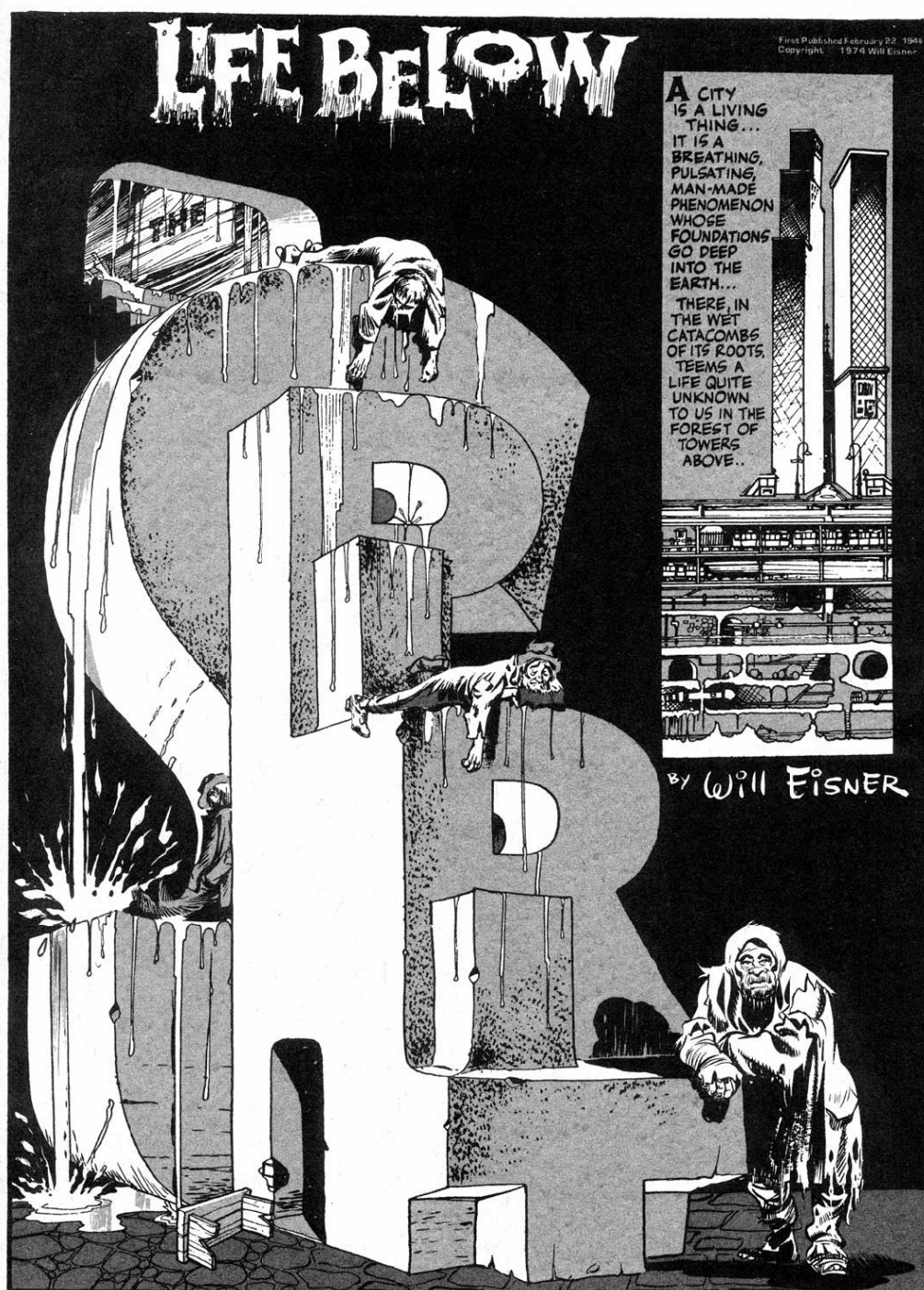


Fig. VII/13 – EISNER, Will (1946) “The Spirit: Life Below”, en la *Comic Books Section* de la edición de *The Chicago Sun* del 22 de febrero de 1946; *Spirit Magazine*, n° 4, Amherst, Massachusetts, Kitchen Sink Press, 1974. (p. 7)



Fig. VII/14 – EISNER, Will (1946) "The Spirit: Life Below", en la *Comic Books Section* de la edición de *The Chicago Sun* del 22 de febrero de 1946; *Spirit Magazine*, n° 4, Amherst, Massachusetts, Kitchen Sink Press, 1974. (p. 8)

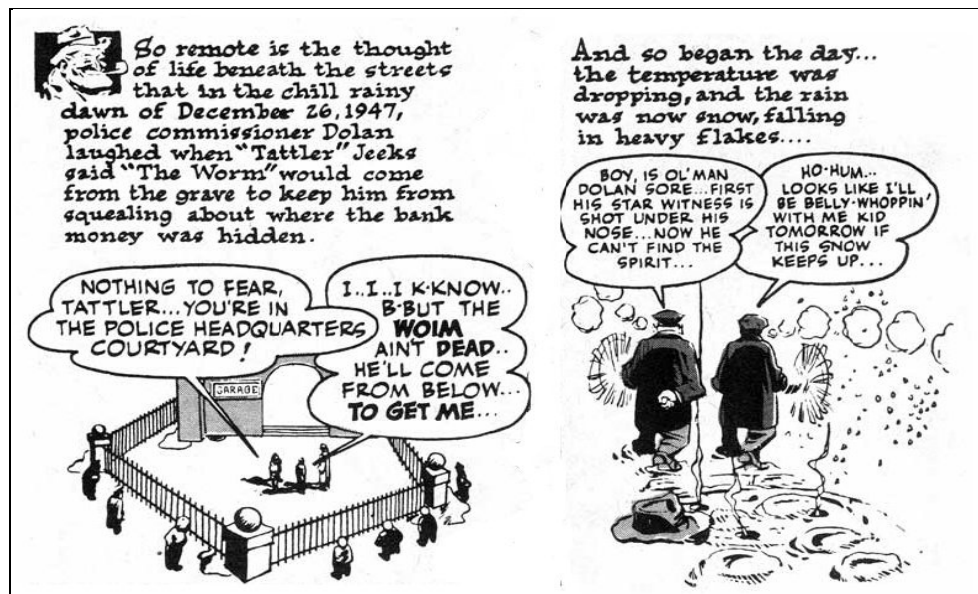


Fig. VII/15 – EISNER, Will (1946) “The Spirit: Life Below”, en la *Comic Books Section* de la edición de *The Chicago Sun* del 22 de febrero de 1946; *Spirit Magazine*, n° 4, Amherst, Massachusetts, Kitchen Sink Press, 1974. [Fragmento] (p. 8)

Un ejemplo de escritura manuscrita de imitación tipográfica (arriba).



Fig. VII/16 – EISNER, Will (1946) “The Spirit: Life Below”, en la *Comic Books Section* de la edición de *The Chicago Sun* del 22 de febrero de 1946; *Spirit Magazine*, n° 4, Amherst, Massachusetts, Kitchen Sink Press, 1974. [Fragmento] (p. 7)

Un ejemplo de escritura manuscrita neutra.

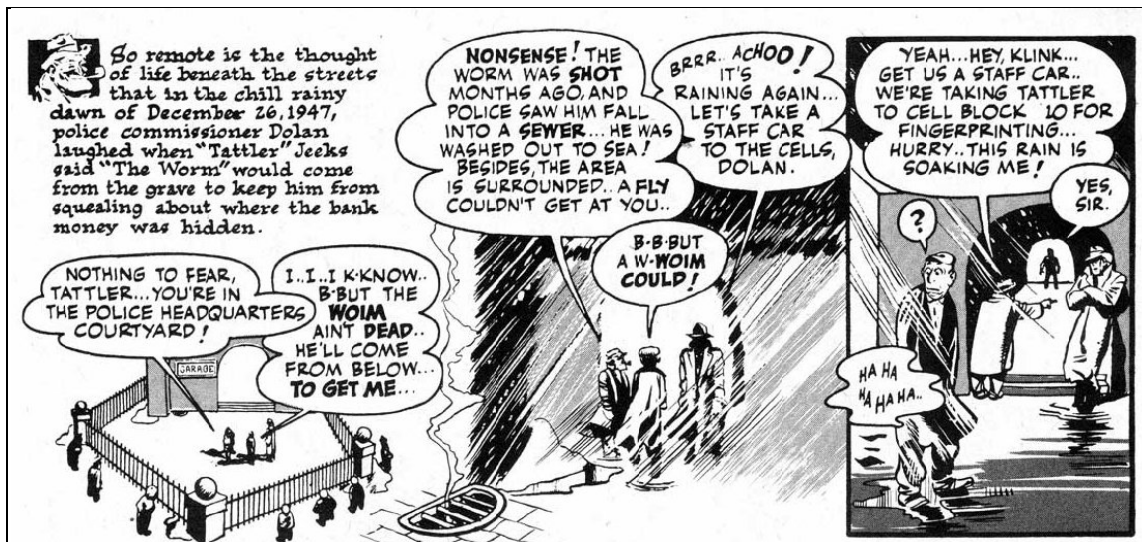


Fig. VII/17 – EISNER, Will (1946) “The Spirit: Life Below”, en la *Comic Books Section* de la edición de *The Chicago Sun* del 22 de febrero de 1946; *Spirit Magazine*, n° 4, Amherst, Massachusetts, Kitchen Sink Press, 1974. [Fragmento] (p. 8)

Contraste entre la palabra manuscrita de imitación tipográfica (primera viñeta, arriba) y la escritura manuscrita neutra (diálogos)



Fig. VII/18 – EISNER, Will (1946) “The Spirit: Life Below”, en la *Comic Books Section* de la edición de *The Chicago Sun* del 22 de febrero de 1946; *Spirit Magazine*, n° 4, Amherst, Massachusetts, Kitchen Sink Press, 1974. [Fragmento] (p. 8)

Ejemplos de escritura manuscrita con elevado grano de voz.



Fig. VII/19 – EISNER, Will (1946) “The Spirit: Life Below”, en la *Comic Books Section* de la edición de *The Chicago Sun* del 22 de febrero de 1946; *Spirit Magazine*, n° 4, Amherst, Massachusetts, Kitchen Sink Press, 1974. [Fragmento] (p. 7)

Un ejemplo de palabra-imagen.

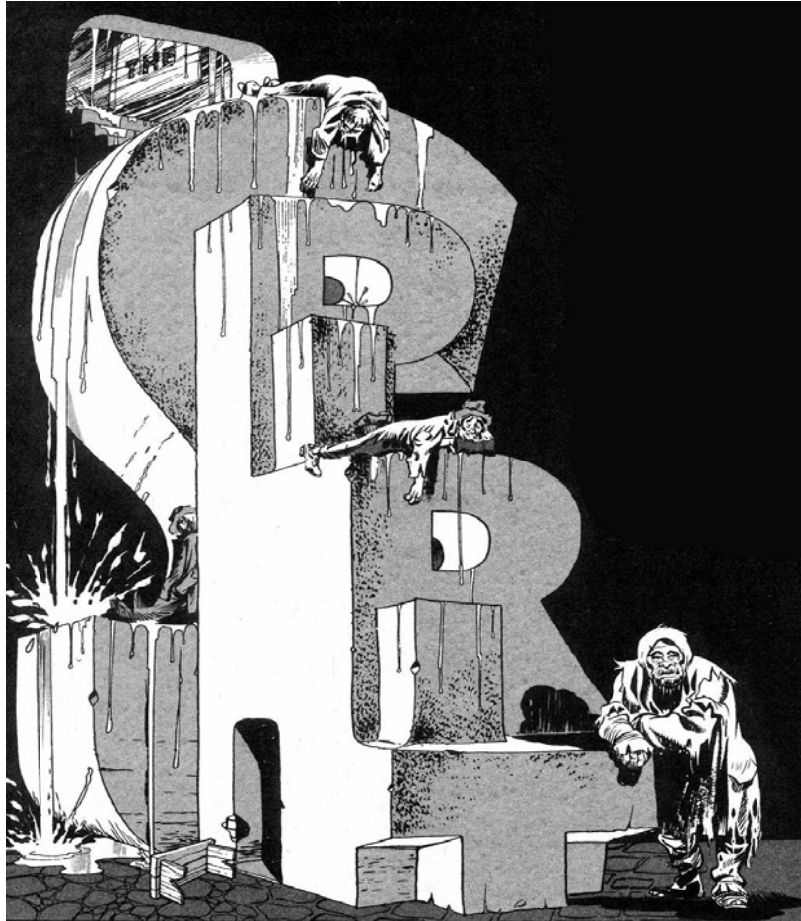


Fig. VII/20 – EISNER, Will (1946) “The Spirit: Life Below”, en la *Comic Books Section* de la edición de *The Chicago Sun* del 22 de febrero de 1946; *Spirit Magazine*, n° 4, Amherst, Massachusetts, Kitchen Sink Press, 1974. [Fragmento] (p. 7)

Otro ejemplo de palabra-imagen.



**Fig. VII/21 – LEE, Stan y KIRBY, Jack (1968) “The Living Totem, en *The Fantastic Four*, n°80, Nueva York, Marvel Comics; *Los cuatro fantásticos*, n°40, Barcelona, Ediciones Vértice. (p. 4)**

Un ejemplo de escritura tipográfica convencional.



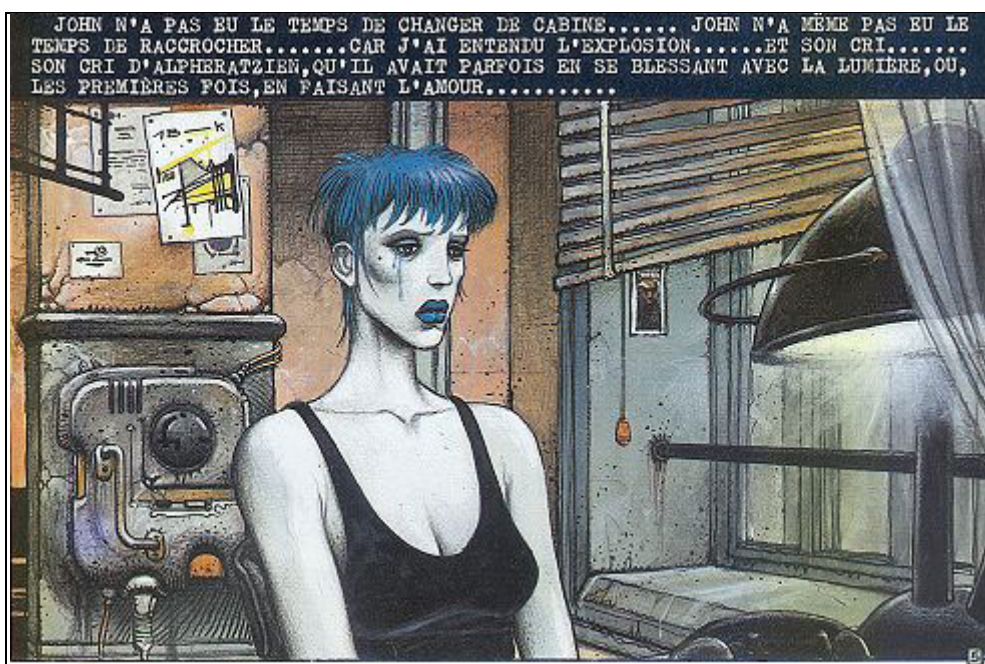


Fig. VII/22 – BILAL, Enki (2002) *La Femme Piège*, Paris, [Les humanoïdes associés](#). (p. 9)

Otro ejemplo de escritura tipográfica convencional.

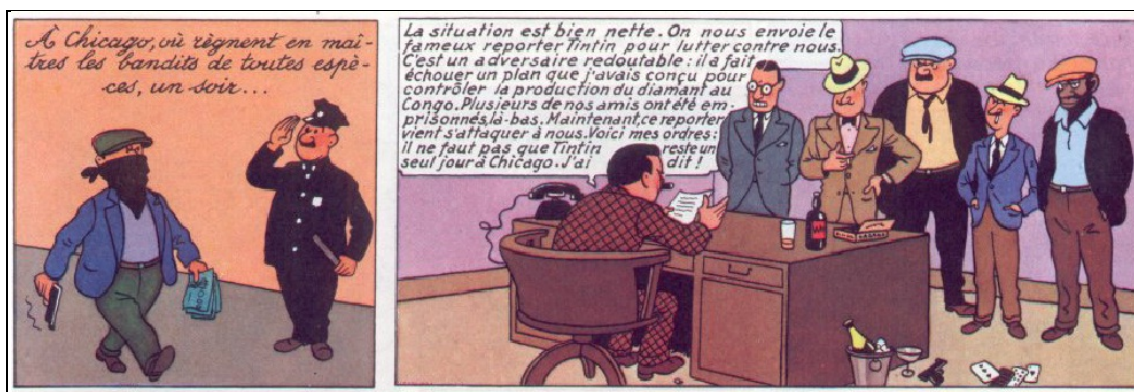


Fig. VII/23 – HERGÉ (1946) *Tintin en Amérique*, versión redibujada, Bruselas, Casterman. (p. 1)

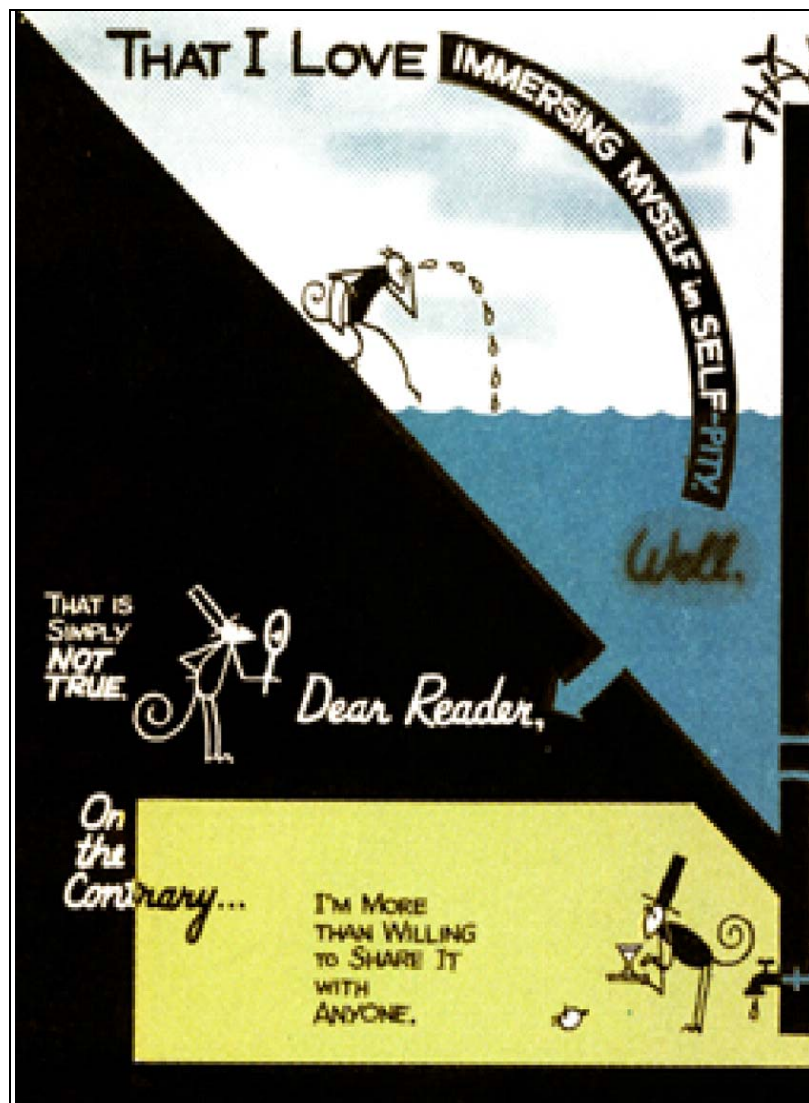


Fig. VII/24 – WARE, Chris (1997) *The ACME Novelty Library*, n° 4, Seattle, Fantagraphics. (p. 12)

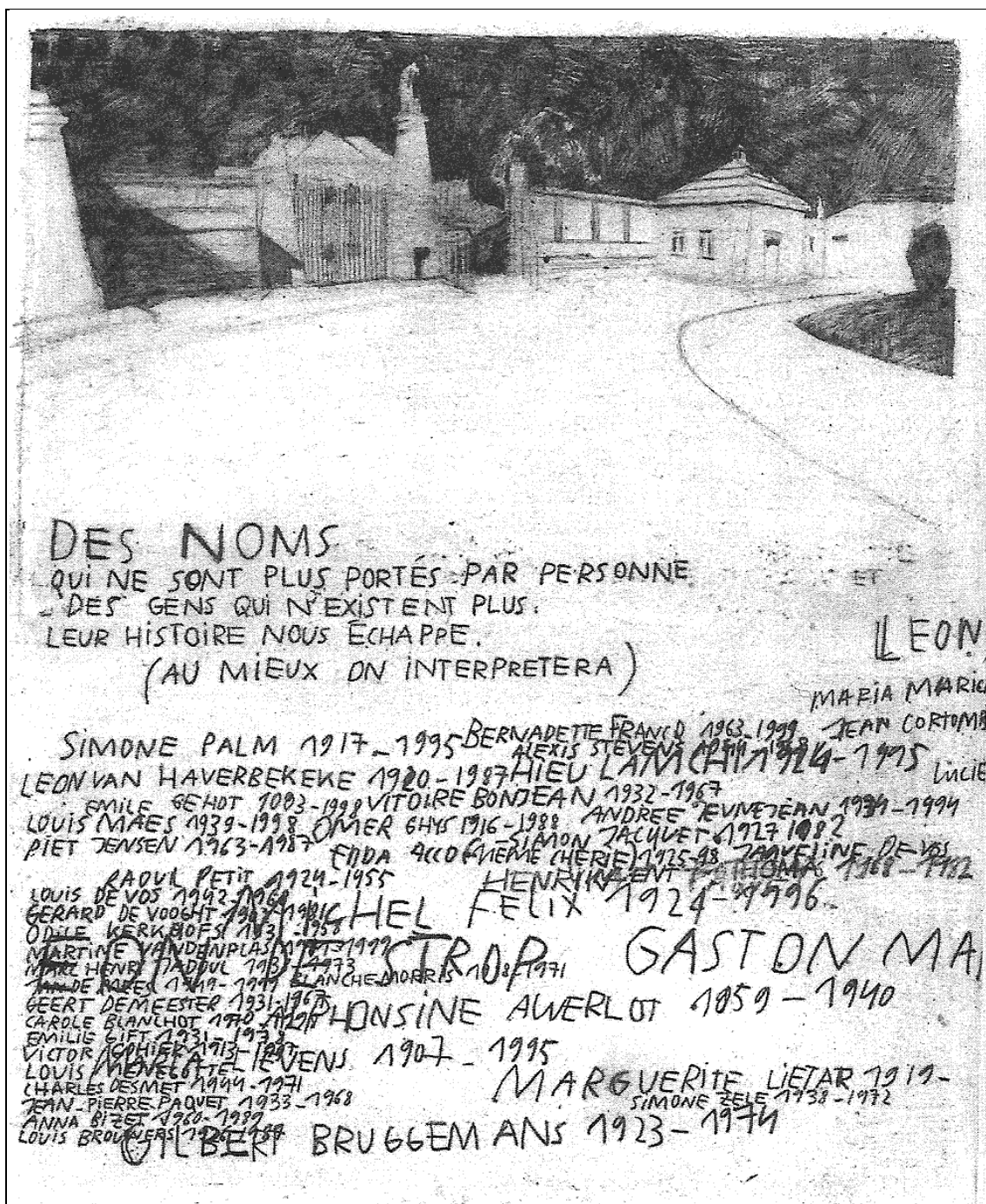


Fig. VII/25 – GOBLET, Dominique (2001) *Souvenir d'un journée parfaite*, Bruselas, Fréon. (p. 13)





Fig. VII/26 – TRONDHEIM, Lewis (1996) *Les formidables aventures de Lapinot: Pichenettes*. Paris, Dargaud. (p. 10)

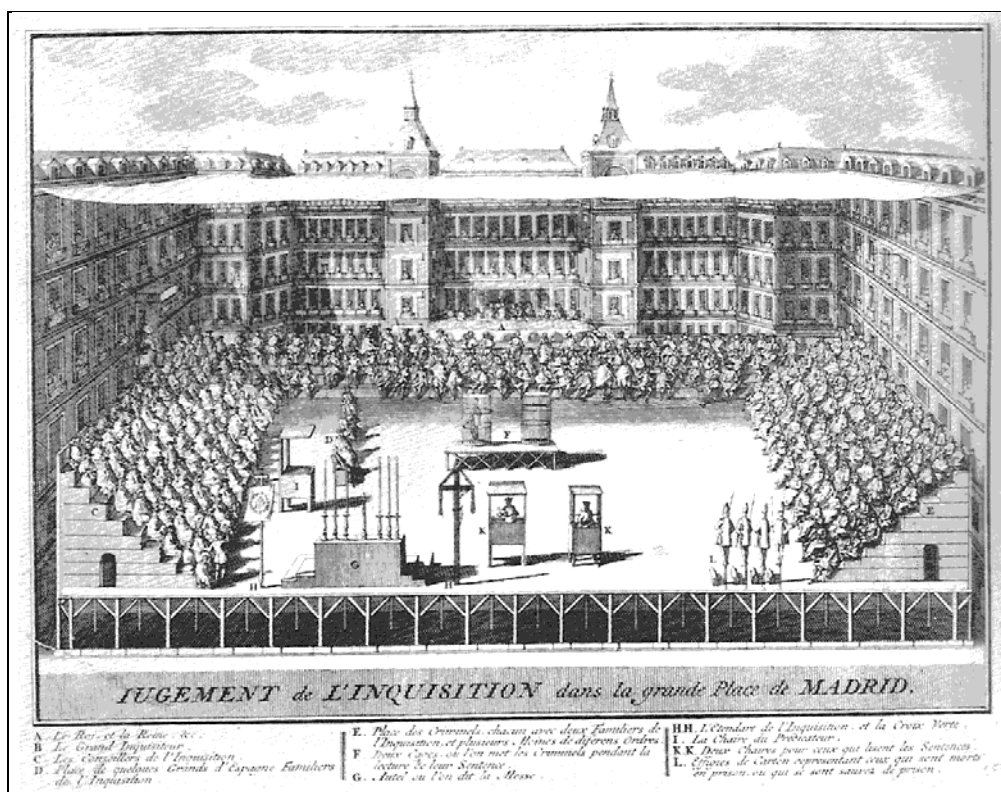


Fig. VII/27 – ANÓNIMO (s. XVII) *Jugement de L'Inquisition dans la grande Place de Madrid*, Madrid, Museo Municipal.

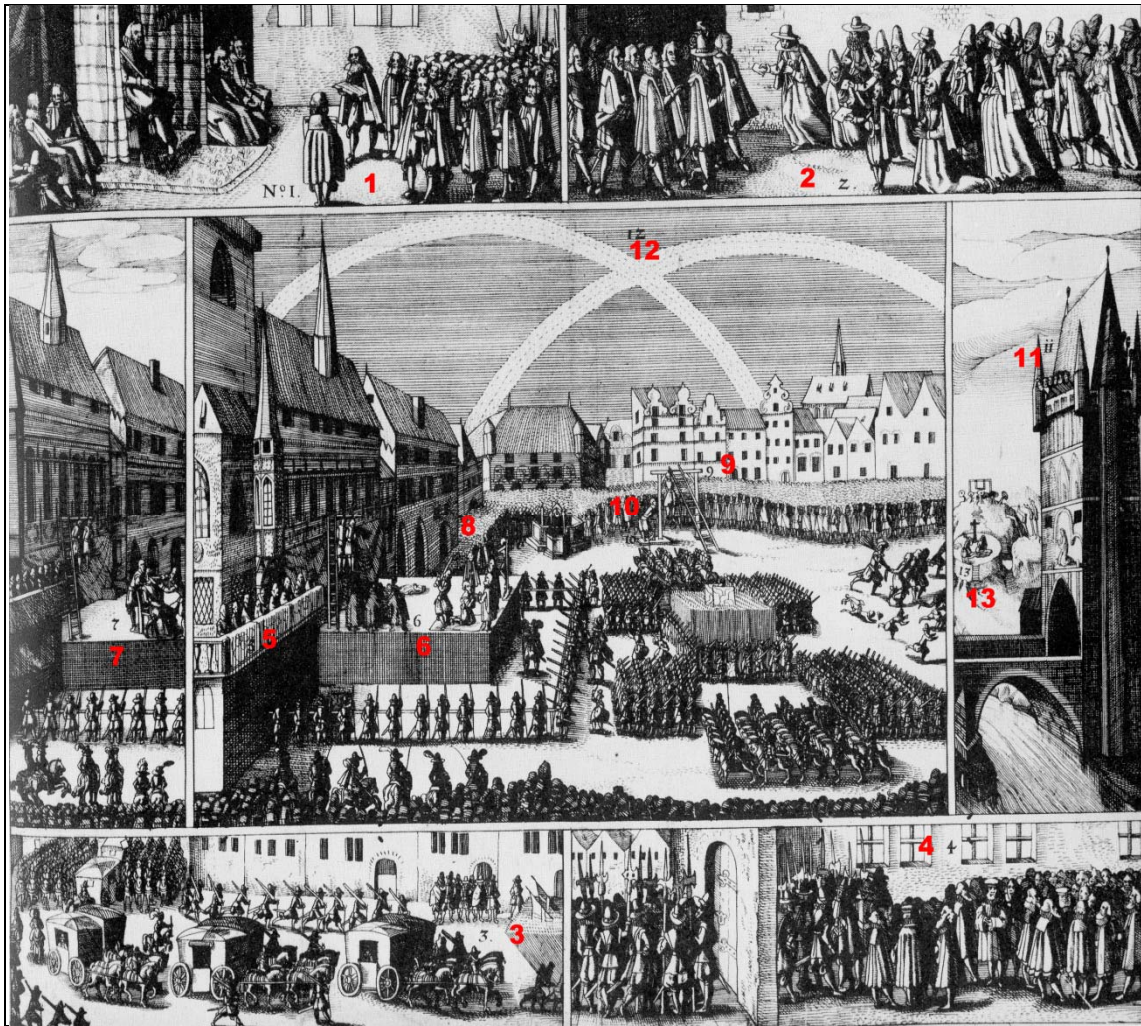
Auto de fe en la Plaza Mayor de Madrid.

- A. El Rey, la Reina, etc. B. El Gran Inquisidor. C. Los consejeros inquisitoriales. D. Asientos de algunos Grandes de España. E. Asientos de los criminales, acompañados cada uno por dos miembros de la inquisición. F. Dos jaulas en las que están encerrados los criminales durante la lectura de la sentencia. G. Altar donde se celebra la misa. H. H. El estandarte de la Inquisición y la Cruz Verde. I. La silla del Predicador. K. K. Dos sillas para los que leen las sentencias. L. Efigies de cartón que representan a los acusados muertos en prisión o a los que han sido liberado.



Fig. VII/28 – ANÓNIMO (1569) *El origen y el carácter de los cerdos que se hacen llamar Jesuitas*, Marburg, Westdeutsche Bibliothek.





**Fig. VII/29 – ANÓNIMO (c. 1621) Ejecución de los rebeldes protestantes en Praga, 11 y 22 de Junio de 1621, por orden del Emperador del Sacro Imperio Romano Germánico, Londres, British Museum.**

Leyendas (no incluidas en la figura):

**Viñeta 1** (superior izquierda), se lee la sentencia de los reos en presencia de su Majestad Imperial. **Viñeta 2** (superior derecha), las mujeres, hijos y amigos de los condenados ruegan clemencia, pero son desoídos.

**Viñeta 3** (inferior izquierda), procesión a medianoche desde el castillo hasta el casco viejo de Praga.

**Viñeta 4** (inferior derecha), a pesar de todo los condenados han pasado la noche cantando. Gran viñeta central: **nodo 5**, los Jueces y el Consejo Imperial; **nodo 6**, se erige un crucifijo sobre el cadalso. **Viñeta 7** (centro izquierda), al famoso orador Jessenius le arrancan la lengua. Gran viñeta central: **nodo 8**, se cuelga a dos consejeros y al capitán del casco antiguo; **nodo 9**, se cuelga al Procurador de Bohemia; **nodo 10**, a un oficial se le clava la lengua al poste de la horca. Viñeta centro derecha: **nodo 11**, doce cabezas cuelgan de la torre del puente. Gran viñeta central: **nodo 12**, una vez consumadas todas las ejecuciones anteriores salen dos arco-irís. Viñeta centro derecha: **nodo 13**, después, ya fuera de la ciudad, los cuerpos se cortan en pedazos y los miembros son empalados.



Fig. VII/30 – ANÓNIMO (1589) *Asesinato de Enrique III y la ejecución de Jacques Clément*, París, Bibliothèque Nationale.





Fig. VII/31 – MAESTRO DE XÀTIVA (s. XIV) *Anunciación*, Xàtiva, Iglesia de San Francisco.



Fig. VII/32 – MILNET, Bernard (1370) *Bois Protat*, Nueva York, MOMA.



Fig. VII/33 – ANÓNIMO (s, XVII) *Propaganda Ranter*, en ORWAY, Nico (2008) “Historia de los fanzines”, en *Minca, n°1*, trad. de Thomas Notcheff, Barcelona, La Fanzinoteca Ambulant. (pp. 4-12)

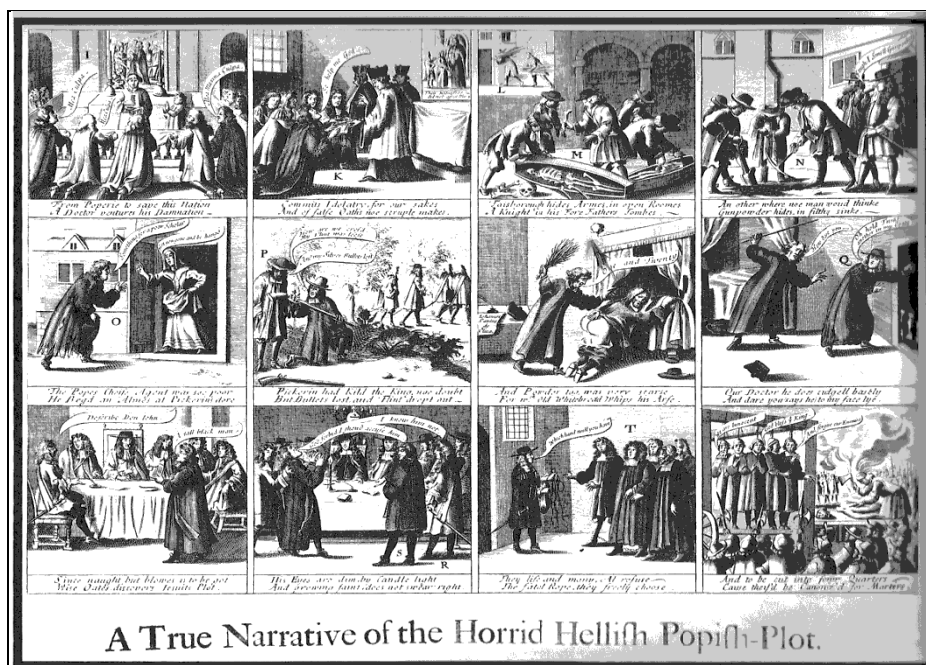


Fig. VII/34 – BARLOW, Francis (c. 1682) *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish-Plot*, página segunda, Londres, British Museum.



Fig. VII/35 – BARLOW, Francis (c. 1682) *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish-Plot*, página segunda, Londres, British Museum. [Fragmento: viñetas 5, 6, 8 y 9]

**Texto bajo las viñetas. Viñeta 5:** “El principal agente del Papa era tan pobre que pedía limosna en la puerta de Pickerin”. **Viñeta 6:** “Pickerin hubiera matado al rey, sin duda, pero las balas se perdieron y el percutor se desprendió. **Viñeta 7:** “Nuestro Doctor le golpea vilmente con su vara y, le dice, no te atrevas a mentirme a la cara”. **Viñeta 8:** “Puesto que golpes es lo único que va a sacar, el sabio Oates denuncia el complot jesuita”.





Fig. VII/36 – CRUIKSHANK, George (1846) “Attack on the Ragged Schools as Machines for Education”, en *Our Own Times*, Londres, Bradbury. (p. 101)

**Texto de los bocadillos.** Arriba, izquierda: “Me consta que es imposible ganarse la vida con este trabajo”/”A mí también, sin embargo ¡tenemos que intentarlo!”. Arriba, derecha: “¡¡No sé cómo pueden hacerlos a un precio tan barato!!”

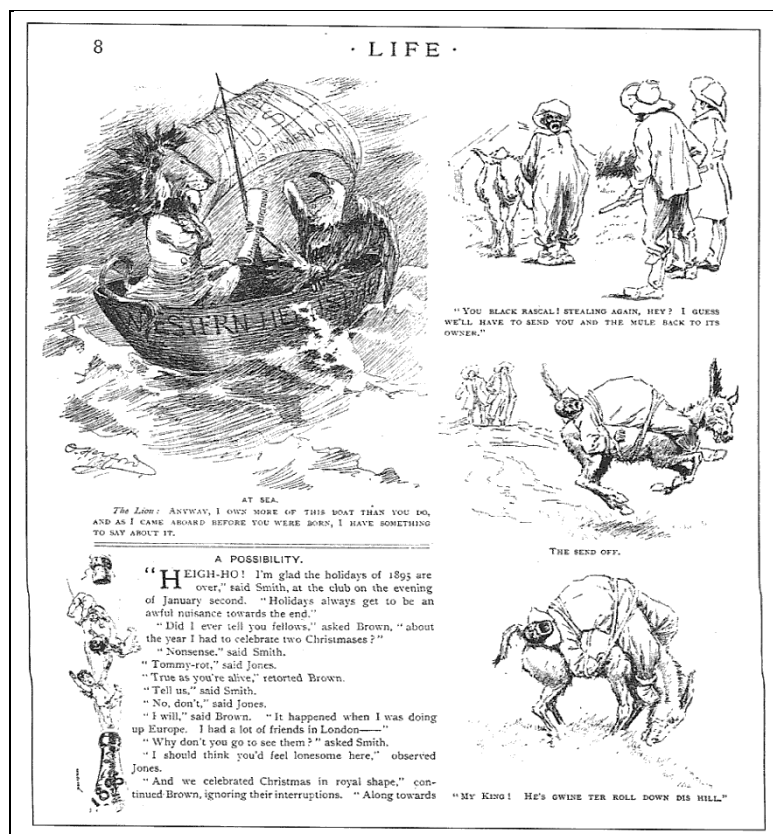
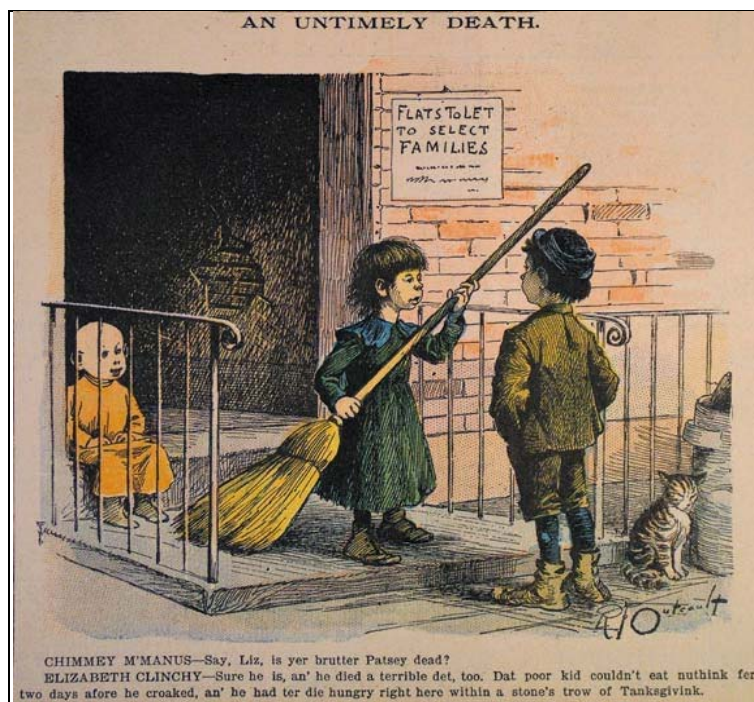


Fig. VII/37 – Página de la revista humorística *Life* (vol. 28, n.º 680, p. 8, 9 de enero de 1896), en VARNUM, Robin y GIBBONS, Christina T., editores, *The Language of Comics: Word and Image*, Jackson, University Press of Mississippi. (p. 67)



**Fig. VII/38 – OUTCAULT, Richard Feldon (1895) “Hogan’s Alley: An Untimely Death”, publicado en el suplemento humorístico del *New York World* el 24 de noviembre de 1895.**



"MARY ELLAN MURPHY! Mary Ellen Murphy, hater quickly dead, and tell the Fresh Out from Oak street to turn in a hurry and back out. And—continued Mrs. Murphy, standing up the street from her window—'and a live alarm. Haters quickly, dear! or I'll break your face, dear!'"

"What for?" demanded Mary Ellen; but just then her eye caught the shining suit her mother, from her elevated lookout, had first discovered; and Mary Ellen uttered a sharp cry and started up the street, yelling to the Donaghen Twins, who were both trying to get on Cherry's back, "Come on, you two. It's a corker, and a chowder party, and a mad dog, and a fight!"

Mary Ellen's delighted announcement brought all the inhabitants of Tim McFadden's Flats to their doors and windows. Truly it was a sight as wonderful as it was surprising. There came down the street from up Cherry Hill way a procession, which warranted Mary Ellen in her description. The leader was a shaven youth, arrayed simply in a sack of such yellow hue as would have excited the envy of Li Hung Chang. By his side passed a knowing looking crowd, sandwiched between two doors, the three drawing a sack, language-laden, and surrounded by a wonderful mass with a much more wonderful hue. In one arm the yellow-bellied boy carried a black cat, whose distressed yowling completed in the general racket with a bass drum and a bass horn. There was a yell from the yellow kid with hair of such redness that Congo, who was still in his hair, only slowly reviving from his encounter with the Twins, jumping high in the air when he first caught sight of his radiant brightness. There were huzzas and flags and shouting and cheering; there were fables and laughter, and everything, indeed, calculated to arouse the curiosity and enthusiasm of McFadden's Row of Flats.

"There's no chowder party," said Kramer, the grocer, in high excitement. "It's a masquerade ball, already. Don't be silly, Kelly!"

Kelly, the bartender, for whom Kelly had no objection to offer. He was down with amusement, as was Hiccodamus, the pickpocket man. They could only look in amazement at the encounter, and naturally join with Mrs. Murphy and the Hiccodamus girls in a chorus of demands for Tim McFadden.

He would know nothing could happen in or near the Flats which Tim could not explain. There was no danger in that.

"Tim McFadden," cried Mrs. Murphy, "tell me what is this coming. Haters quickly, Tim, for the love of him, and tell me what is this coming before I fall out of this whole lot of wonder!"

They gathered about Tim, who was standing on the stoop of his Flats, looking round and happy but not excited. It was never that.

"My friends," said McFadden, "what you observe and hear coming down the street is a migration."

There was a moment's pause until Mrs. Murphy called down to Kelly, the bartender:

"Kelly, what's a migration?"

"A migration," replied Kelly, bound not to be again caught in ignorance—"a migration is a House Law Hotel—when it's pulled."

"Not so bad for you, my boy," answered McFadden. "The celebration coming toward us now, which, by the same token, is now headed by the Donaghen Twins and Mrs. Murphy Mary Ellen, is the pick and power of Hogan's Alley."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

"I know 'bout doing time," interrupted Hiccodamus. "Hogan's Alley is a name to be feared."

## McFADDEN'S ROW OF FLATS.

By E. W. TOWNSEND, Author of "CHIMMIE FADDEN."

Illustrated by R. F. OUTCAULT, - - - - - Originator of "HOGAN'S ALLEY."

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Our gang can lick yours," Congo suggested; and in the scarp that followed Mary Ellen, who is a good child and has a great eye for the male chowder, captured the parent, cage and all, and tied the cage to the string Mrs. Murphy uses when she makes a short cut with her greaser.

The disturbance between Congo and the Yellow Kid was settled off temporarily to allow the Kid to present a number of the members of his party to the Flats. He made them acquainted with him, the red-headed girl, Teresa McSwart, and some of his companions, who were distributed according to their family connections in the recently vacated portion of the Flat. There was no room or portion of a room assigned to the Yellow Kid, but he discovered a little

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

"Don't kid me, do you, Haters?" asked Kramer. "The same," Mrs. Murphy said. "The little one will be shaved into him."

It was a proud day for McFadden's Row of Flats. All four of the Hiccodamus girls came down to the sidewalk to join the Hiccodamus Committee, headed by Tim himself, and including Mrs. Donaghen, Kelly's wife and three outlying, and forgetting Congo, with eyes looking like two hard-boiled eggs, spotted with ink.

The procession swept into the block with a shriek and a cheer and a song and a hurrah. The Fresh Out from Oak street looked

"I left you doing time," cried Hiccodamus. "Tim McFadden is a great eater, but does (far)field. I second his motion to shut him out."

"Murder alive!" broke in Mrs. Murphy. "What's this the Donaghen Twins have been (Oh!) Is it a little (I) 'long (Oh!) of a kid with the chowder, having the quarter flag on him? Haters quickly, Kramer, and inform us before I die will you?"

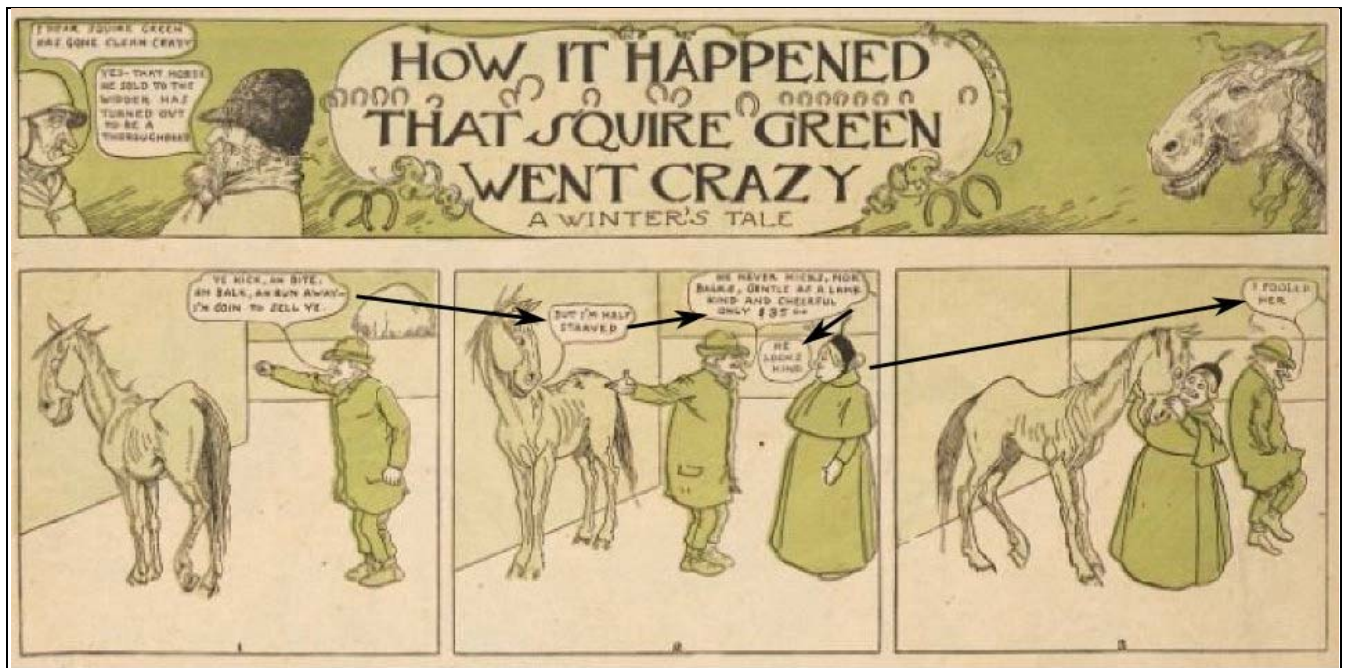
Fig. VII/39 -OUTCAULT, Richard Feldon y TOWNSEND, E. W. (1896) "McFadden's Row of Flats", publicado en suplemento humorístico del New York Journal el 18 de octubre de 1896.

Primera entrega del Yellow Kid en el New York Journal de Hearst



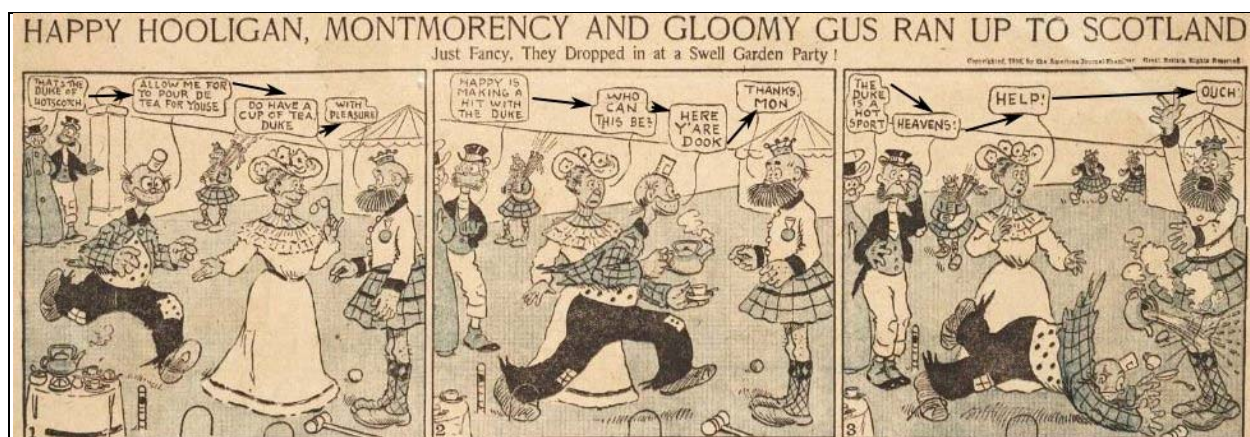


Fig. VII/40 – OUTCAULT, Richard Feldon (1896) “Ryan’s Arcade: The Yellow Kid and his new Phonograph”, publicado en el suplemento humorístico del *New York Journal* el 25 de octubre de 1896.



**Fig. VII/41 –OUTCAULT, Richard Feldon (1903) “How it Happened that Squire Green Went Crazy”, publicado en el *New York Herald* el 15 de febrero de 1903. [Fragmento]**

**Viñeta 1:** “Das coces, muerdes y te escapas; voy a venderte”. **Viñeta 2:** “Pero si estoy medio famélico”, “Jamás da coces, ni muerde ni se escapa. Siempre está feliz, lo vendo por 35\$”, “Parece agradable”. **Viñeta 3:** “La he engañado”.



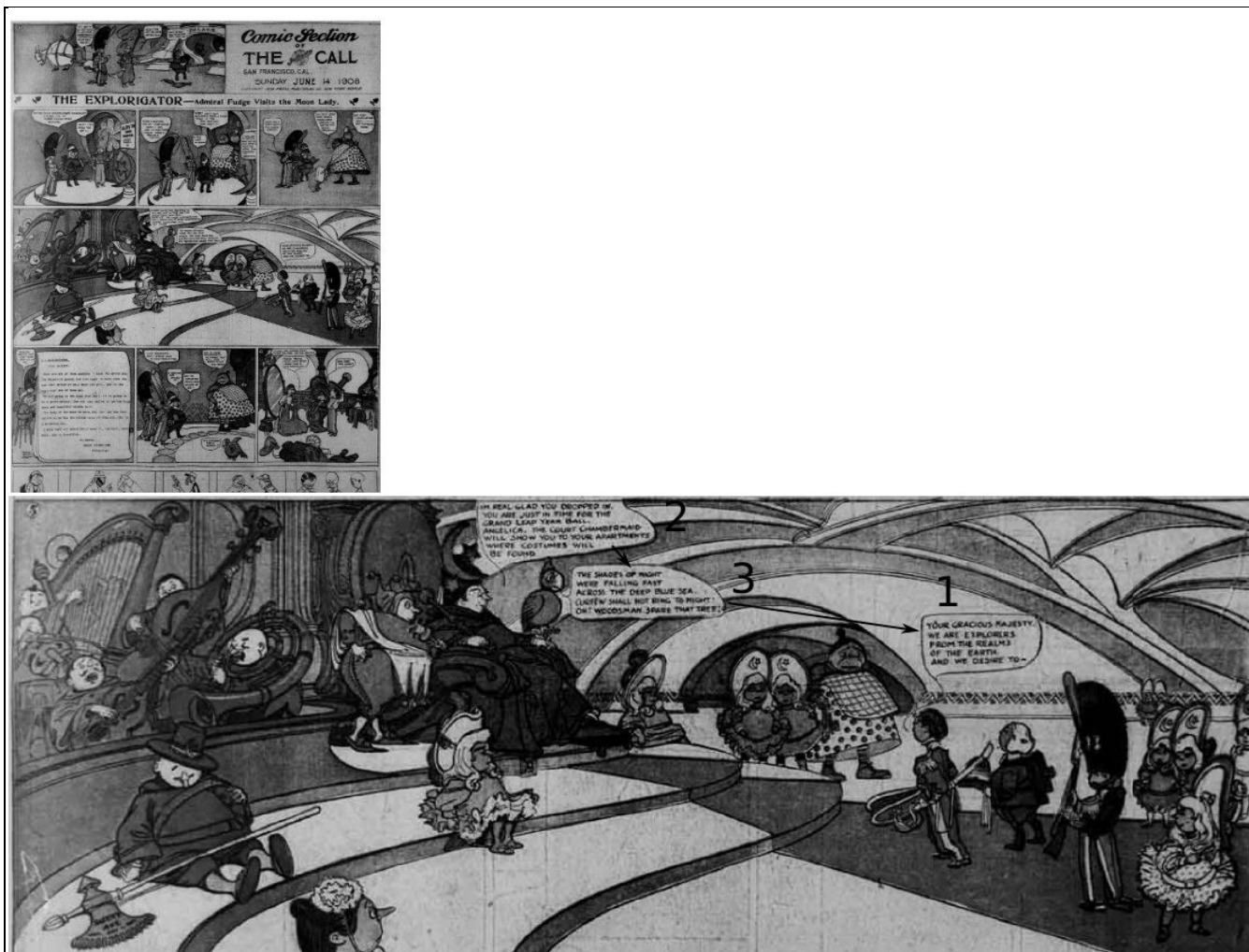
**Fig. VII/42 – OPPER, Frederick B. (1905), “Happy Hooligan, Montmorency and Gloomy Gus Ran Up to Scotland”, publicado en *Detroit Free Press* el 3 de diciembre de 1905. [Fragmento]**

**Viñeta 1:** “¡Es el duque de Hotscotch”, “Déjeme servirle un té”, “Tómese una taza de té, duque”, “Encantado”.

**Viñeta 2:** “Happy se está marcando un tanto con el duque”, “¿Quién será éste?”, “Aquí tiene, duque”, “Gracias”.

**Viñeta 3:** “Es un buen tipo, el duque”, “¡Cielos!”, “¡Ayuda!”, “¡Ay!”





**Fig. VII/43 – DART, Harry Grant (1908) “The Explorigator: Admiral Fudge Visits the Moon Lady”, publicado en el suplemento humorístico del *San Francisco’s The Call* el 14 de junio de 1908.**

**Arriba:** página completa en miniatura. **Abajo:** ampliación de la viñeta central.

**Secuencia correcta del diálogo (1, 2, 3):** “Su graciosa majestad, somos exploradores y venimos de los confines de la Tierra, y deseamos...”, “Me alegro de que se hayan dejado caer. Han llegado justo a tiempo para el gran baile. La camarera real les llevará a sus aposentos, donde encontrarán los disfraces”, “Las sombras de la noche cayeron rápidamente sobre el profundo mar azul. Esta noche no habrá toque de queda. ¡Oh! Leñador, no cortes ese árbol.”



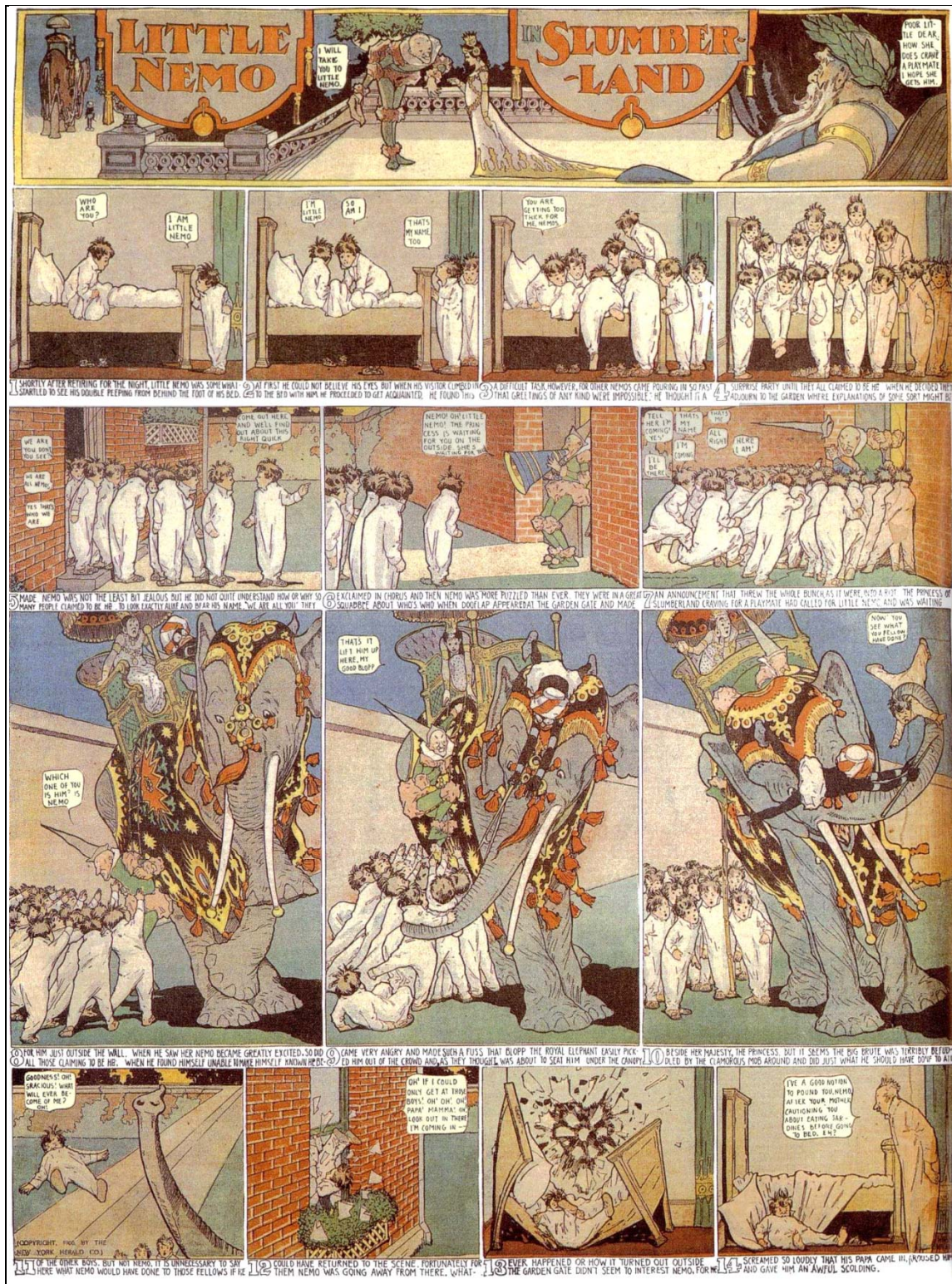


Fig. VII/44 – McCAY, Winsor (1906) *Little Nemo in Slumberland*, publicado en el *New York Herald* el 14 de enero de 1906.





Fig. VII/45 – McCAY, Winsor (1907) *Little Nemo in Slumberland*, publicado en el *New York Herald* el 24 de marzo de 1907. [Fragmento]



Fig. VII/46 – McCAY, Winsor (1912) *In the Land of Wonderful Dreams*, publicado en el suplemento dominical del *New York American* el 6 de octubre de 1912. [Fragmento]



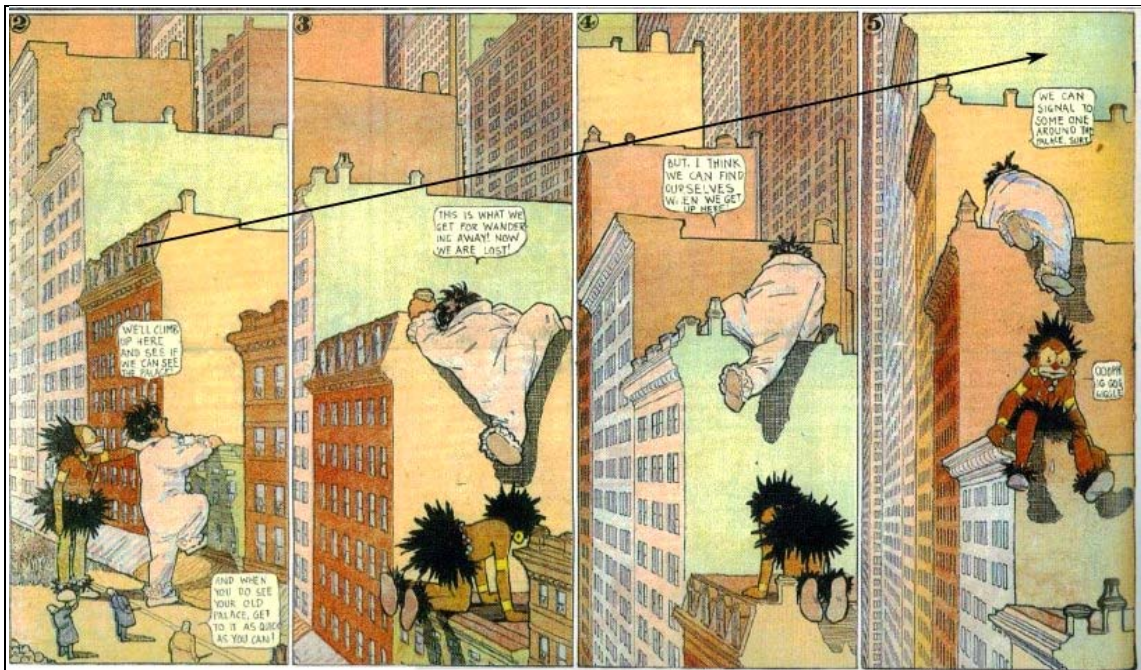


Fig. VII/47 – McCAY, Winsor (1907) *Little Nemo in Slumberland*, publicado en el suplemento dominical del *New York Herald*, el 22 de septiembre de 1907. [Fragmento]

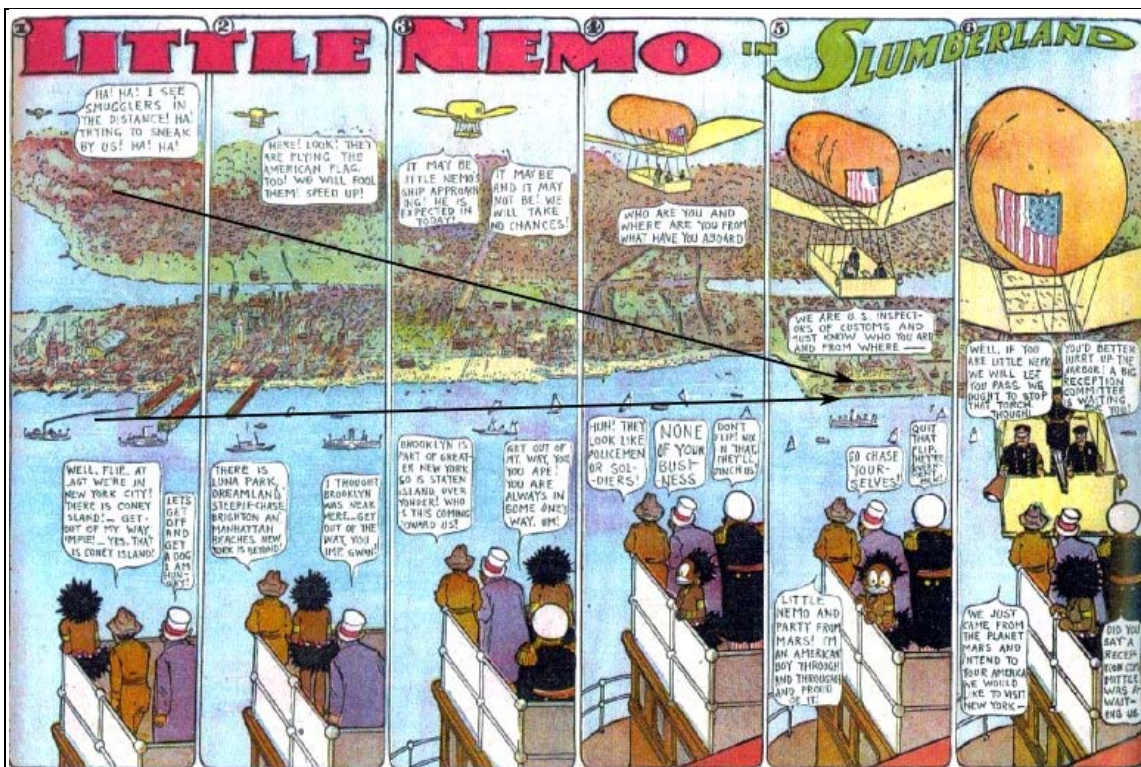


Fig. VII/48 – McCAY, Winsor (1910) *Little Nemo in Slumberland*, publicado en el suplemento dominical del *New York Herald*, el 13 de noviembre de 1910. [Fragmento]



**Fig. VII/49 – Publicidad de brandy Osborne.**



Fig. VII/50 – Cartel propagandístico norteamericano.





Fig. VII/51 – ANÓNIMO (s. XIV) *Biblia de Holkham*, Londres, British Library.

Dos momentos de la historia del Arca de Noé. El lector se podía servir de las ilustraciones para evocar el pasaje entero.



Fig. VII/52 – MOORE, Alan y GEBBIE, Melinda (1991-2006) *Lost Girls*, vol. 1, Marietta, Georgia, Top Shelf. (p. 75)

**Texto. Viñeta 1:** “Nuestro apellido era Durling, aunque llamábamos a nuestros padres señor y señora Darling ya que usaban esa palabra constantemente. En la enorme casa donde vivíamos, la habitación de mis hermanos era contigua a la mía y ambas quedaban lejos de la de mis padres. Después de la cena nos juntamos allí, contando en susurros lo que habíamos visto... cuando oímos un golpeteo en la ventana”.

**Viñeta 2:** “Era el chico. El chico del parque, que ahora estaba en nuestro jardín lanzando piedras contra la ventana. Cuando vio que le estábamos mirando, nos sonrió y agitó la mano. Tenía una sonrisa muy hermosa. Le devolví el saludo, casi sin pensar”.

**Viñeta 3:** “Tomándolo como una invitación, empezó a escalar por la cañería subiendo hacia nuestra ventana. Yo estaba muy asustada y deseé haber podido retirar mi saludo, pero... bueno, una parte de mí no lo deseó”.

**Viñeta 4:** “Al escalar vi que era... muy ágil. Muy delgado y rápido. Se llamaba Peter”.





Fig. VII/53 – ANÓNIMO (s. XIII) “Milagro del pintor en un andamio siendo salvado del Diablo”, en *Las Cantigas de Santa María*, de Alfonso X el Sabio, *códice florentino*, Florencia, Biblioteca Nacional.



Fig. VII/54 – ANÓNIMO (c. 1520) *Das Wunderblut zu Wilsnack / La sangre milagrosa de Wilsnack*, Greifswald, Universitätsbibliothek. [Fragmento]

**Textos. Viñeta 1:** “He aquí la pequeña ciudad de Wilsnack, totalmente destruída por soldados enemigos (1383)”.

**Viñeta 2:** “He aquí al sacerdote, que llega con su congregación y se encuentra su iglesia quemada”.

**Viñeta 3:** “He aquí al sacerdote, John, que con su rebaño, huyen a Groten Luben presos de la desesperación”.

**Viñeta 4:** “He aquí al sacerdote durmiendo con su rebaño, pero escucha una Voz que le dice que vuelva a celebrar misa en Wilsnack”.



# Prince Valiant

IN THE DAYS OF KING ARTHUR  
by HAROLD R. FOSTER



Fig. VII/55 – FOSTER, Harold R. (1937) *Prince Valiant*, entrega del 13 de febrero de 1937, King Features Syndicate; *Príncipe Valiente*, tomo 1, 1937-1940, trad. de Jaime Ribera, Barcelona, Ediciones B. (p. 7)





Fig. VII/56 – TURNER, Joseph Mallord William (1829) *Ulysses deriding Polyphemus*, Londres, National Gallery.



Fig. VII/57 – GILLRAY, James (1792) *French Liberty, British Slavery*, Cambridge, University of Cambridge, The Fitzwilliam Museum.

**Texto de los bocadillos. Libertad Francesa, izquierda:** “¡Oh, Dios mío! ¡Viva la Asamblea Nacional! ¡No más impuestos! ¡No más esclavitud! Todos, ciudadanos libres. ¡Ja, ja! Por Dios, ¡qué bien vivimos! Nadamos en leche y dinero”.

**Libertad Británica, derecha:** “¡Oh, el maldito Ministerio! ¡Nos arruinan a base de impuestos! ¡Maldición! ¡Nos están convirtiendo en esclavos y haciendo que nos muramos de hambre!”



Fig. VII/58 – QUINO (1993) *Mafalda*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor. (p. 317)



Fig. VII/59 – McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press; *Entender el cómic: el arte invisible*, trad. De Enrique S. Abulí, Barcelona, Norma, 2005. (p. 68)





Fig. VII/60 – McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press; *Entender el cómic: el arte invisible*, trad. De Enrique S. Abulí, Barcelona, Norma, 2005. (p. 71)



Fig. VII/61 – McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press; *Entender el cómic: el arte invisible*, trad. De Enrique S. Abulí, Barcelona, Norma, 2005. (p. 71)



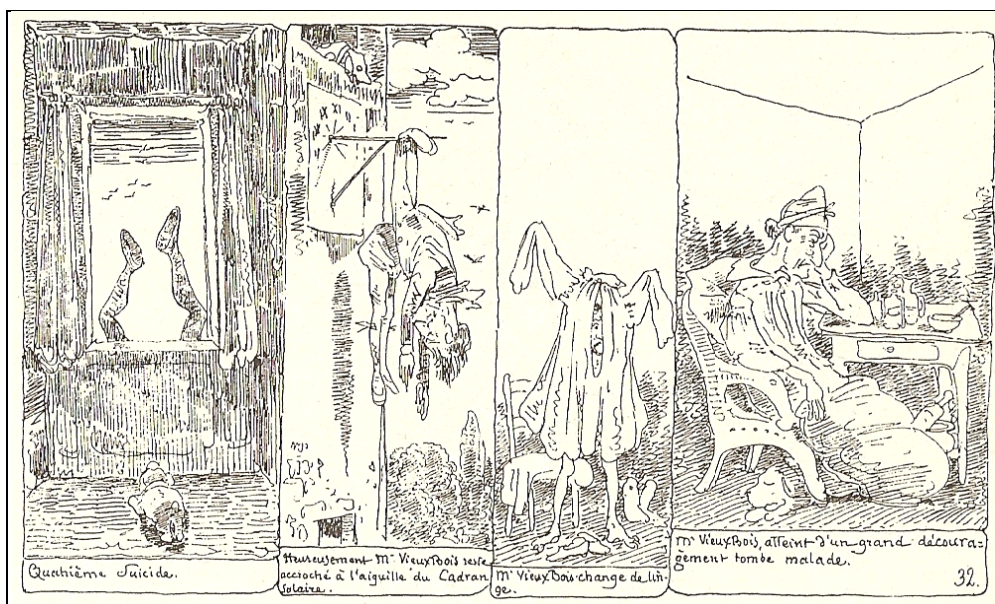


Fig. VII/64 – TÖPFFER, Rodolphe (1839) *Monsieur Vieux Bois*. Ginebra. (p. 32)

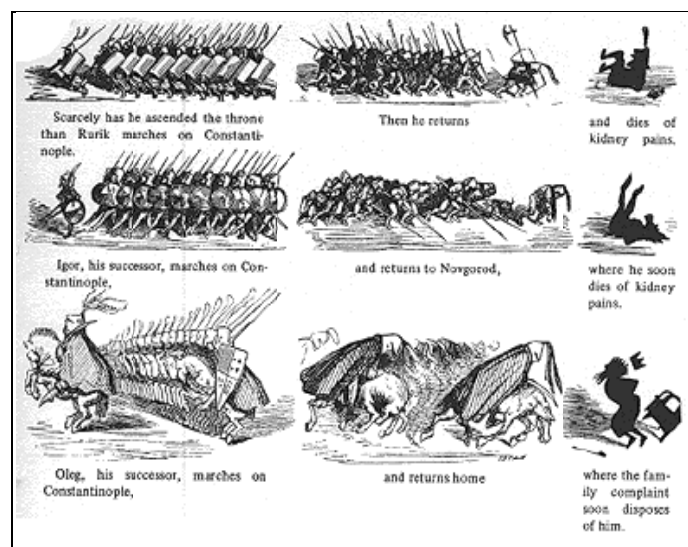


Fig. VII/65- DORÉ, Gustave (1851) *L'histoire de la Sainte Russie; The History of Holy Russia*, Londres, Library Press, 1971. (p. 13)

**Texto de las viñetas.** 1: “Apenas ascender al trono, Rurik marcha sobre Constantinopla”. 2: “Luego regresa”. 3: “Y muere de una afección al riñón”. 4: “Igor, su sucesor, marcha sobre Constantinopla”. 5: “Vuelve a Novgorod”. 6: “Donde pronto muere por culpa de sus riñones”. 7: “Oleg, su sucesor, marcha sobre Constantinopla”. 8: “Y vuelve a casa”. 9: “Donde el mal de sus predecesores pronto se ocupa de él”.





Fig. VII/66- HERGÉ (1958) *Coke en stock*, Bruselas, Casterman. (p. 1)



Fig. VII/67 – SPIEGELMAN, Art (1974) "Little Signs of Passion", en *Breakdowns: Portrait of the Artist as a Young %@?\**, Nueva York, Viking, 2008. [Fragmento] (p. 49)

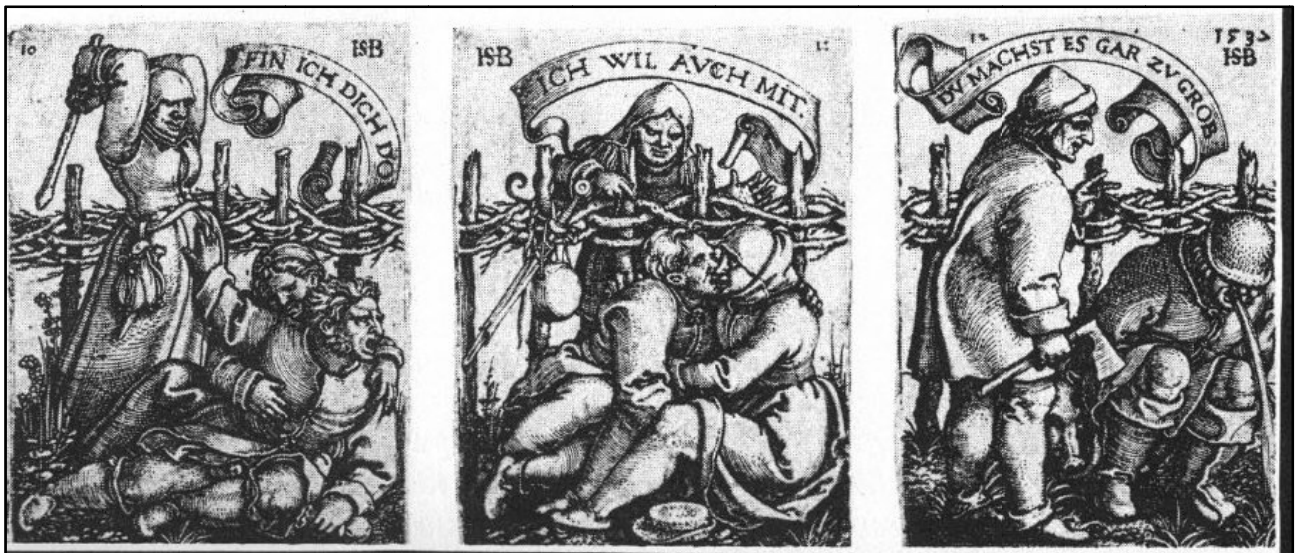


Fig. VII/68 – BEHAM, Hans Sebald (1537) *Danza de campesinos*, Madrid, Biblioteca Nacional.  
[Fragmento: estampas 10, 11 y 12]





Fig. VII/69 – SÁBATO, Ernesto y BRECCIA, Alberto (1991) *Informe sobre ciegos*, Buenos Aires, Colihue; Barcelona, Ediciones B, 1993. (p. 17)



Fig. VII/70 – ANÓNIMO (c. s.II a.C.) “*Graffiti político: Rvfv est*”, Pompeya, Villa de los Misterios.  
 Fuente: A. FUNARI, Pedro Paulo (1993) “El carácter popular de la caricatura pompeyana”, en *Gerión*, nº11, Madrid, Universidad Complutense de Madrid.



Fig. VII/71 – ANÓNIMO (s. XII-XIII), *Chōjū-giga*, Kyoto, Templo de Kōzan-ji.



Fig. VII/72 – PHILIPON, Charles (1834) “Les poires”, en *Le Charivari*, 17 de enero de 1834.

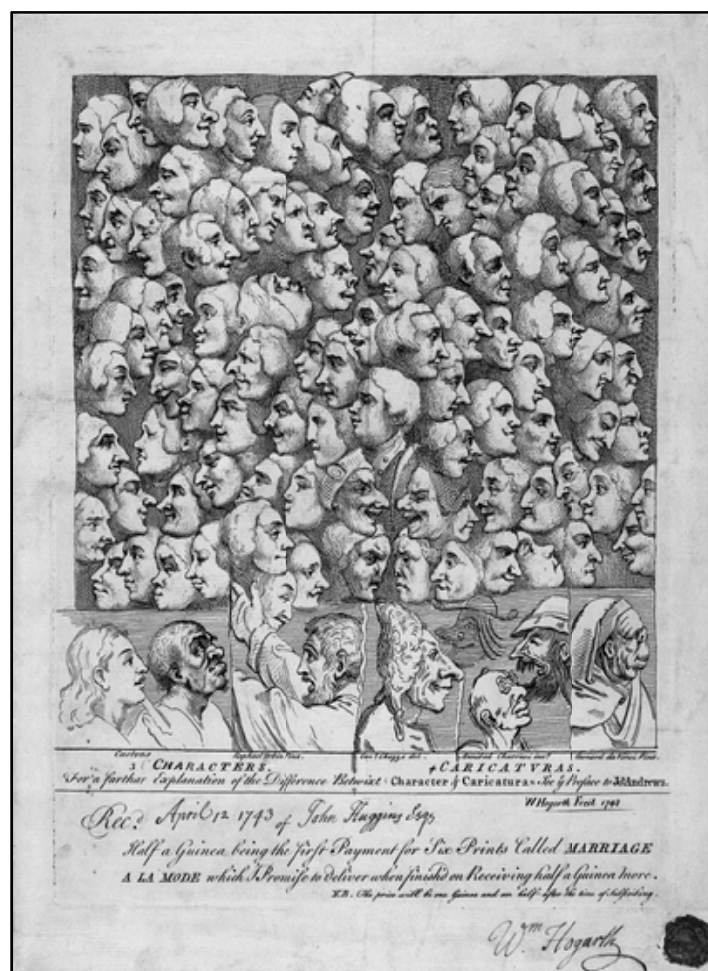
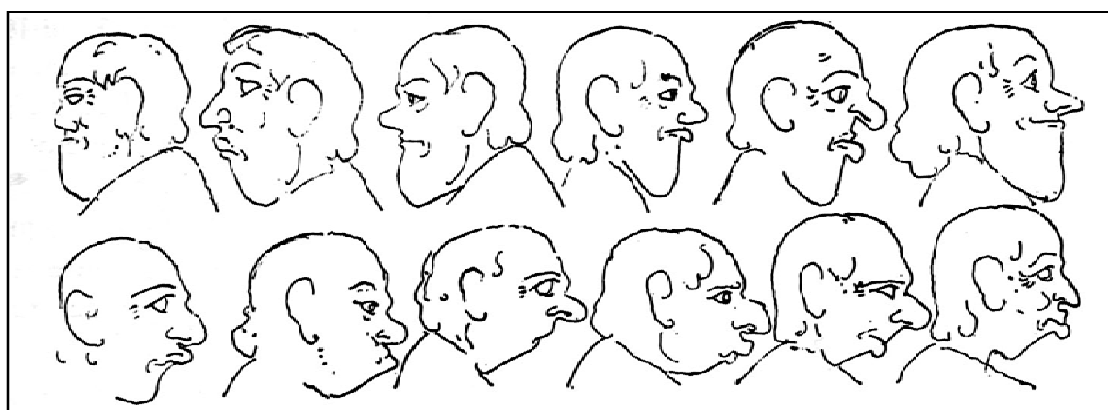


Fig. VII/73 – HOGARTH, William (1743) *Characters and Caricatures*, Londres, British Museum.

**Arriba:** caracteres. **Línea inferior:** A la izquierda, caracteres; a la derecha, caricaturas.  
 [Este grabado fue destinado por Hogarth como regalo a los suscriptores de *Matrimonio À-la-mode*]



**Fig. VII/74 – TÖPFFER, Rodolphe (1845) *Essay de Physiognomonie*, en GROENSTEEN, Thierry y PEETERS, Benoît, *Töpffer: L'invention de la bande dessinée*, Paris, Hermann, 1994. (pp. 209)**

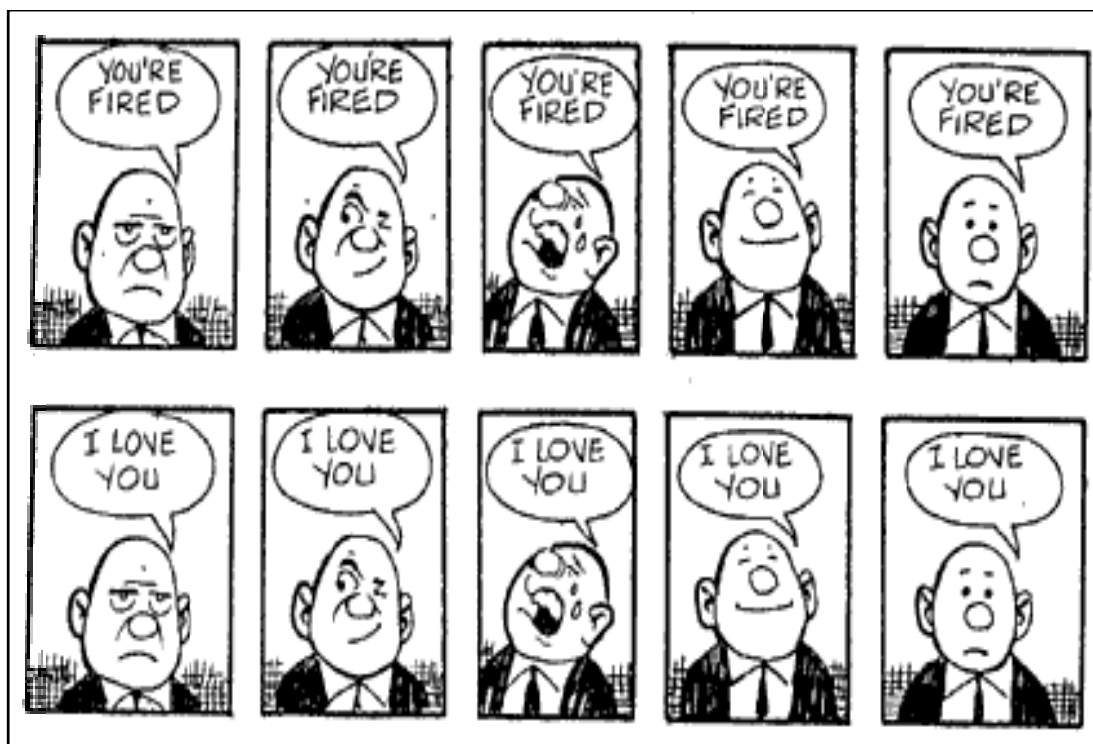


Fig. VII/75 – EISNER, Will (1985) *Comics and Sequential Art*, Nueva York, Poorhouse Press; *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma, 2002. (p. 34)



Fig. VII/76 – ANÓNIMO (c. 1530) *Christus und die Minnende Seele*, Munich, Staatsbibliothek.  
[Fragmento]

**Traducción del texto:**

“Si quieres servirme, habrás de desnudarte. /

¡Mirad cómo quiere desnudarme!”



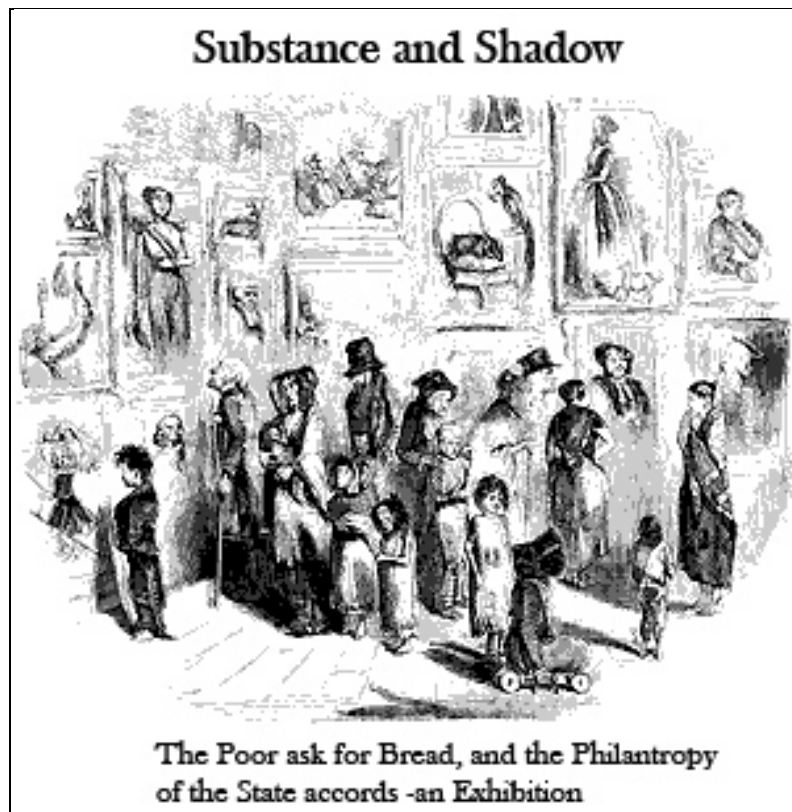
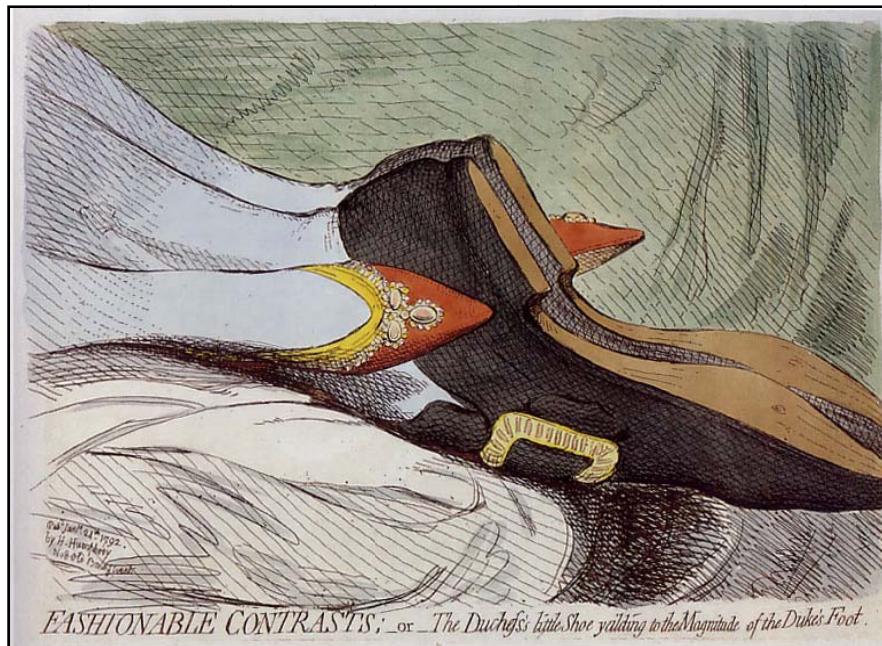
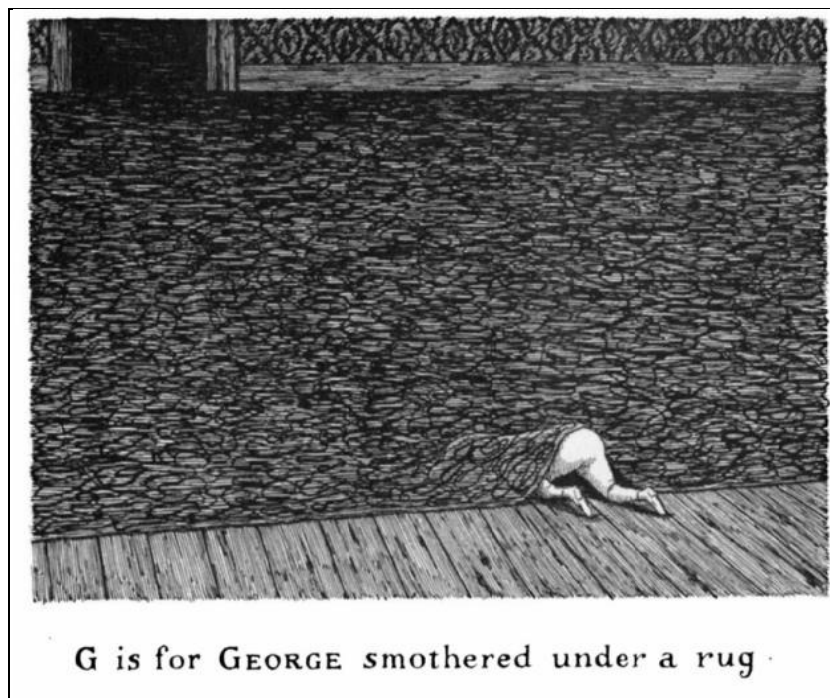


Fig. VII/77 - LEECH, John (1843) "Substance and Shadow", en *Punch Magazine*, 15 de Julio de 1843.

**Leyenda:** "Los pobres piden pan y el estado, en su filantropía, les da... una exposición".



**Fig. VII/78 – GILLRAY, James (1792) *Fashionable Contrasts; or, The Duchess little shoe yielding to the Magnitude of the Duke's Foot*, Londres, Hannah Humphrey.**

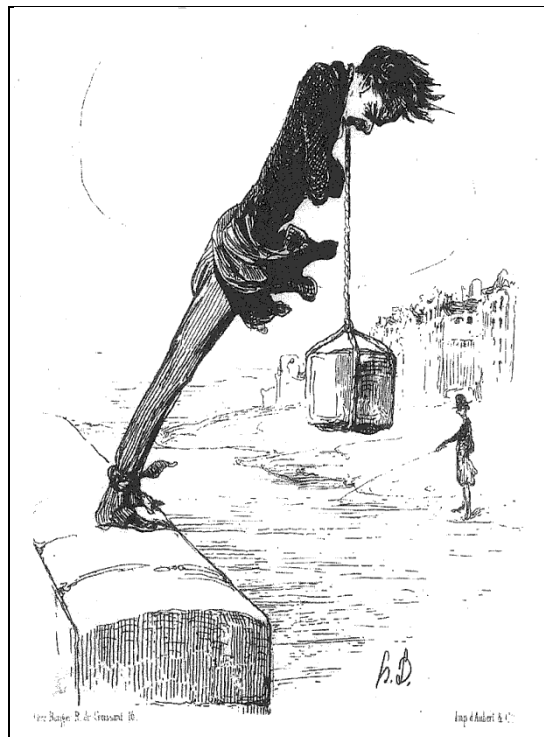


**Fig. VII/79 – GOREY, Edward (1963) “The Gashlycrum Tinies”, en *The Vinegar Works: Three Volumes of Moral Instruction*, Londres, Simon and Schuster.**

**Leyenda:** “G de George, que se asfixió bajo una alfombra”



**Fig. VII/80 – DAUMIER, Honoré (1839) “Emotionnes Parisiennes, n°13: Vole!... Rue Vide-Gousset...”, en *Le Charivari* del 22 de noviembre de 1839.**



**Fig. VII/81 – DAUMIER, Honoré (1840) “Sentiments et Passions: Un dernier bain!”, en *Le Charivari* del 7 de junio de 1840.**



Fig. VII/82 – GUREWITCH, Nicholas (2009) “Transfer Patient”, en *The Perry Bible Fellowship*, enlace electrónico <http://pbfbcomics.com>.

#### Traducción del texto.

**Viñeta 1:** “Lo siento, Connor, pero tendremos que transferirle de nuevo al hospital del condado”.

**Viñeta 2:** “El Dr. Rosenberg dijo que no necesitaría más operaciones después de ésta”. / “No tenga tanta prisa...”

**Viñeta 3:** “Hijo de...”





Fig. VII/83 – GUREWITCH, Nicholas (2009) “Baby”, en *The Perry Bible Fellowship*, enlace electrónico <http://pbfcomics.com>.



Fig VII/84- BRUEGHEL, Pieter (1568) *La parábola de los ciegos*, Nápoles, Gallerie Nazionali de Capodimonte.



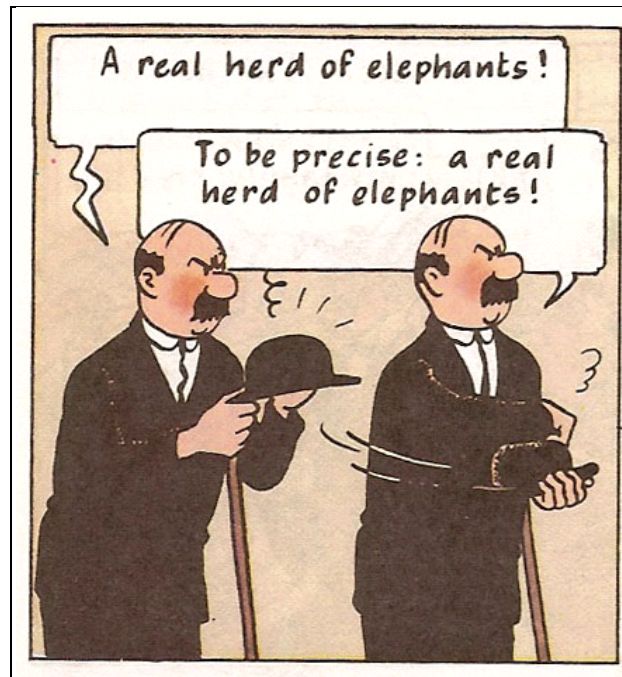


Fig VII/85- HERGÉ (1945) *Le Trésor de Rakhm le Rouge*, Bruselas, Casterman; *Red Rakhm's Treasure*, trad. Leslie Lonsdale-Cooper y Michael Turner, Madrid, Ediciones del Prado. (p. 4)

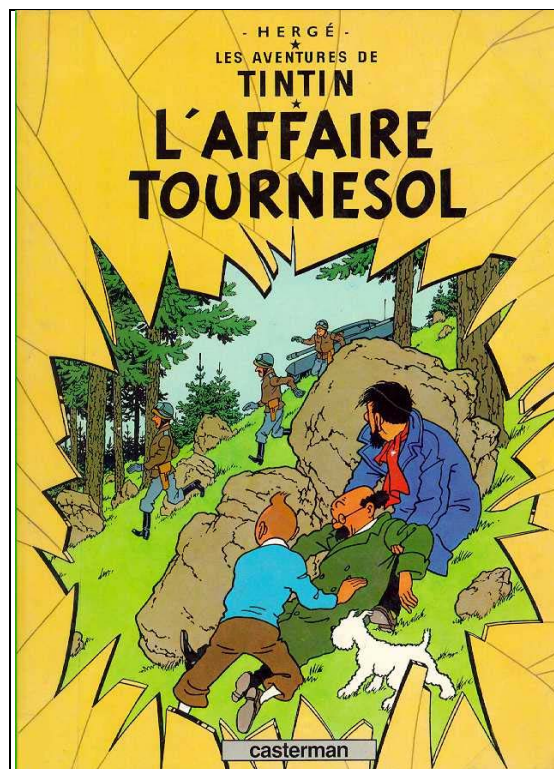
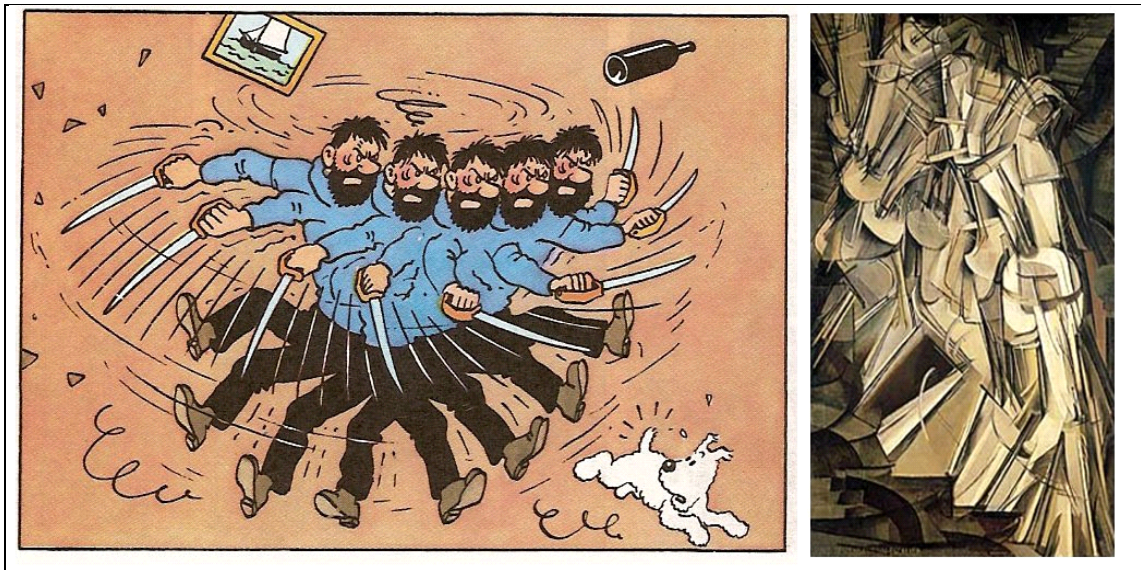


Fig VII/86- HERGÉ (1956) *L'Affaire Tournesol*, Bruselas, Casterman. (Cubierta)







**Fig VII/89- HERGÉ (1945) *Le secret de la licorne*, Bruselas, Casterman; *The Secret of the Unicorn*, trad. Leslie Lonsdale-Cooper y Michael Turner, Madrid, Ediciones del Prado. (p. 25) [Izquierda]**

**DUCHAMP, Marcel (1912) *Nu descendant un escalier, n° 2*, Filadelfia, Museo de Arte de Filadelfia. Óleo sobre tela. 146 x 89 cm. [Derecha]**





Fig. VIII/1 – HERGÉ (1938) *Le Sceptre d'Ottokar*, Bruselas, Casterman; *El Cetro de Ottokar*, trad. de Concepción Zendrera, Barcelona, Juventud, 1983. (p. 7)





Fig. VIII/2 – BRIGGS, Raymond (1978) *The Snowman*, Nueva York, Random House, 2006. (p. 31)

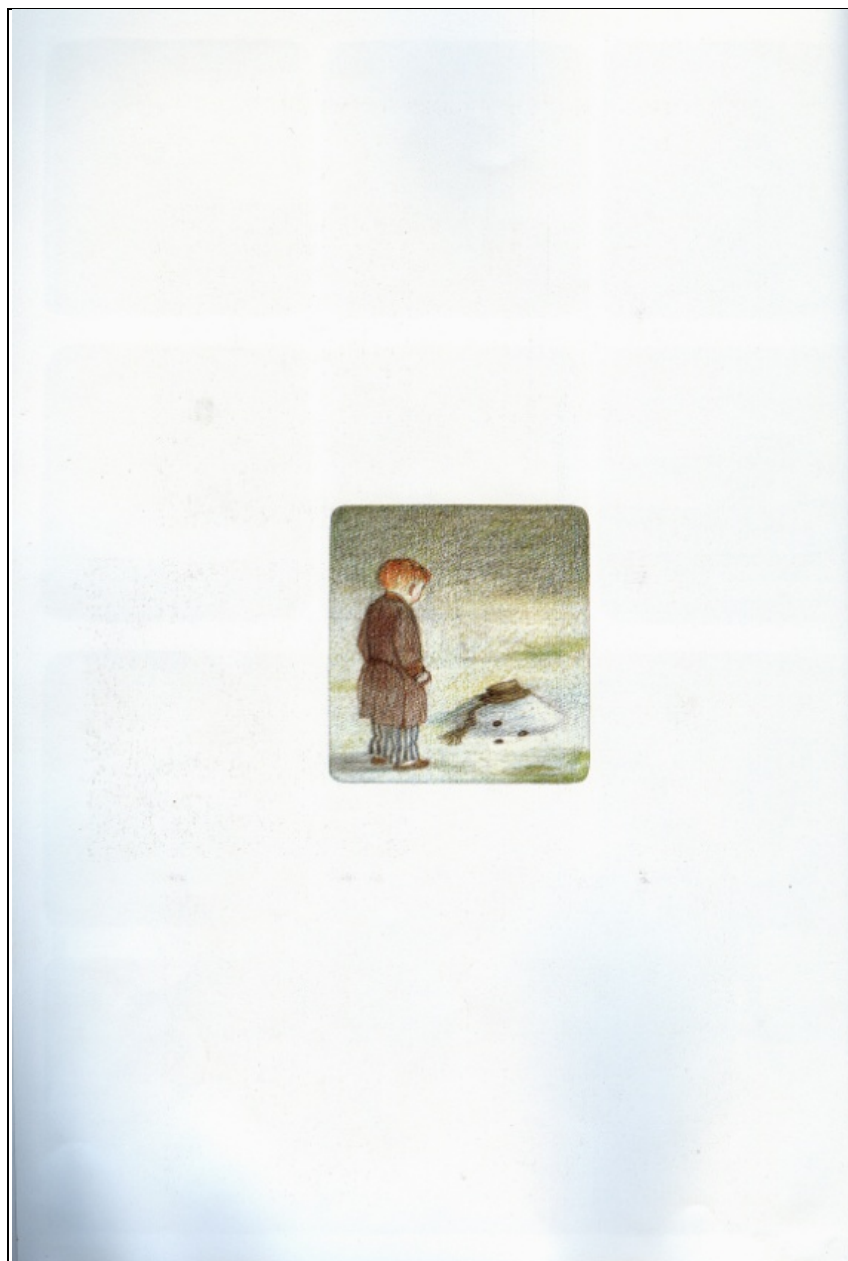


Fig. VIII/3 – BRIGGS, Raymond (1978) *The Snowman*, Nueva York, Random House, 2006. (p. 32)





Fig. VIII/4 – KOIKE, Kazuo y KOJIMA, Goseki (1973) *Kozure Okami*, Tokio, Manga Action; *El Lobo Solitario y su Cachorro*, vol. 3, trad. de Geni Bigas y Yayoi Kagoshima, Barcelona, Planeta, 2004. (pp. 8 y9)

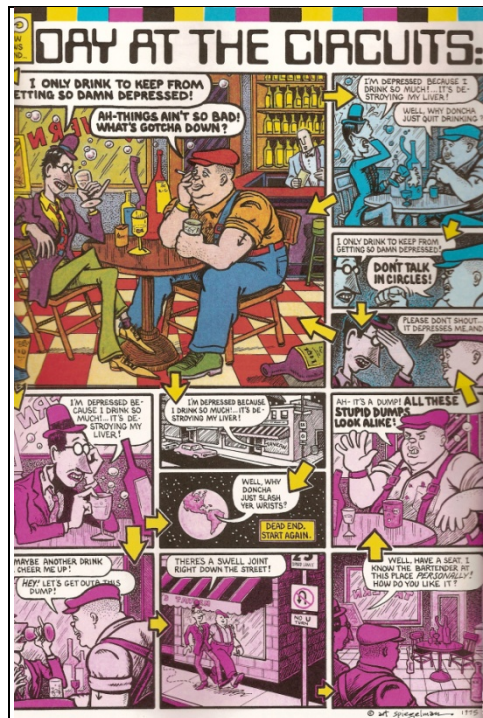


Fig. VIII/5 – SPIEGELMAN, Art (1975) “Day at the Circuits”, en *Breakdowns: Portrait of the Artist as a Young %@\*!*, Nueva York, Viking, 2008. (p. 47)

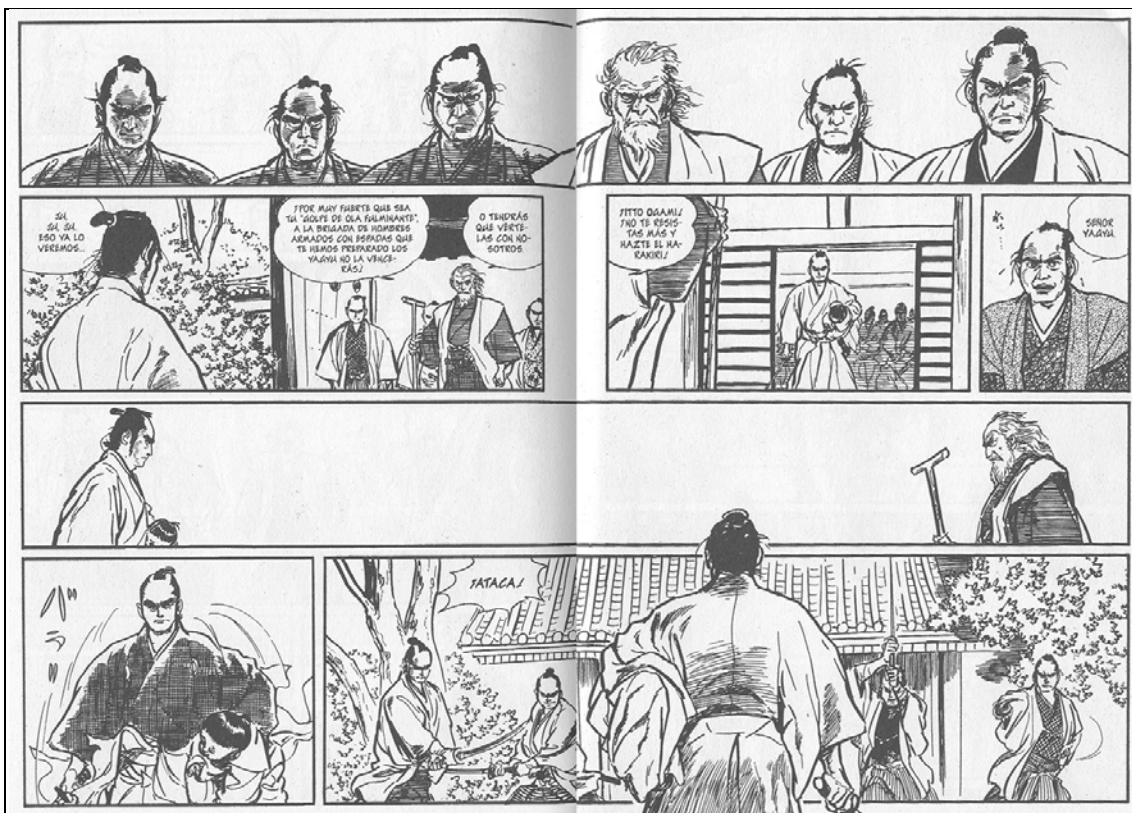
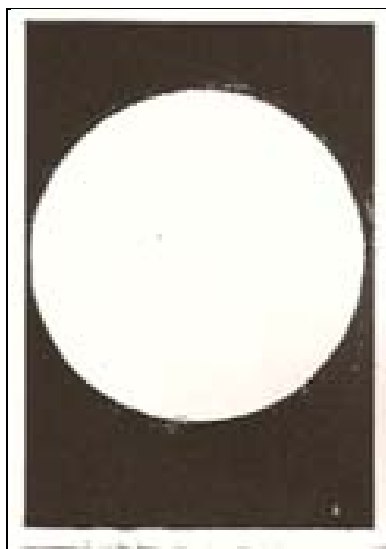


Fig. VIII/6 – KOIKE, Kazuo y KOJIMA, Goseki (1973) *Kozure Okami*, Tokio, Manga Action; *El Lobo Solitario y su Cachorro*, vol. 3, trad. de Geni Bigas y Yayoi Kagoshima, Barcelona, Planeta, 2004. (p. 22 y 23)



**Fig. VIII/7 – WARE, Chris (2007) *ACME Novelty Library*, n° 18 ½, Montreal, Drawn and Quarterly.**

Cada uno de los volúmenes de la serie *ACME Novelty Library* tiene unas dimensiones y una encuadernación diferente según su contenido. En ocasiones, la cubierta tiene una chaquetilla desplegable que resulta ser también un cómic en el que se resume, en líneas generales, la narración que encontraremos dentro del libro.



**Fig. VIII/8 - MOORE, Alan y CAMPBELL, Eddie (1991-1998) *From Hell*, Marietta, Georgia, Top Shelf; *From Hell*, n°4, trad. de Jaime Rodríguez, Barcelona, Planeta DeAgostini. (p. 17)**





**Fig. VIII/9 – ANÓNIMO (c. 1617) *Eine merckliche History Wie Conchine Marquis d'Ancre den 24 April zu Paris erschosen, etc.* / *Una singular historia sobre cómo Concini, el Marqués d'Ancre, fue disparado en el 24 de abril de 1617 en París*, Braunschweig, Anton Ulrich Museum. (p. 51)**



Fig. VIII/10 – BARKS, Carl y HANNAH, Jack (1942) “Donald Duck Finds Pirate Gold”, en *Biblioteca Carl Barks, vol 1*, trad. de Alfons Moliné, Barcelona, Planeta deAgostini, 2008. (p. 85)





Fig. VIII/11 – DRILLET, Philippe (1988) *La nuit*, Paris, Les Humanoïdes Associés.



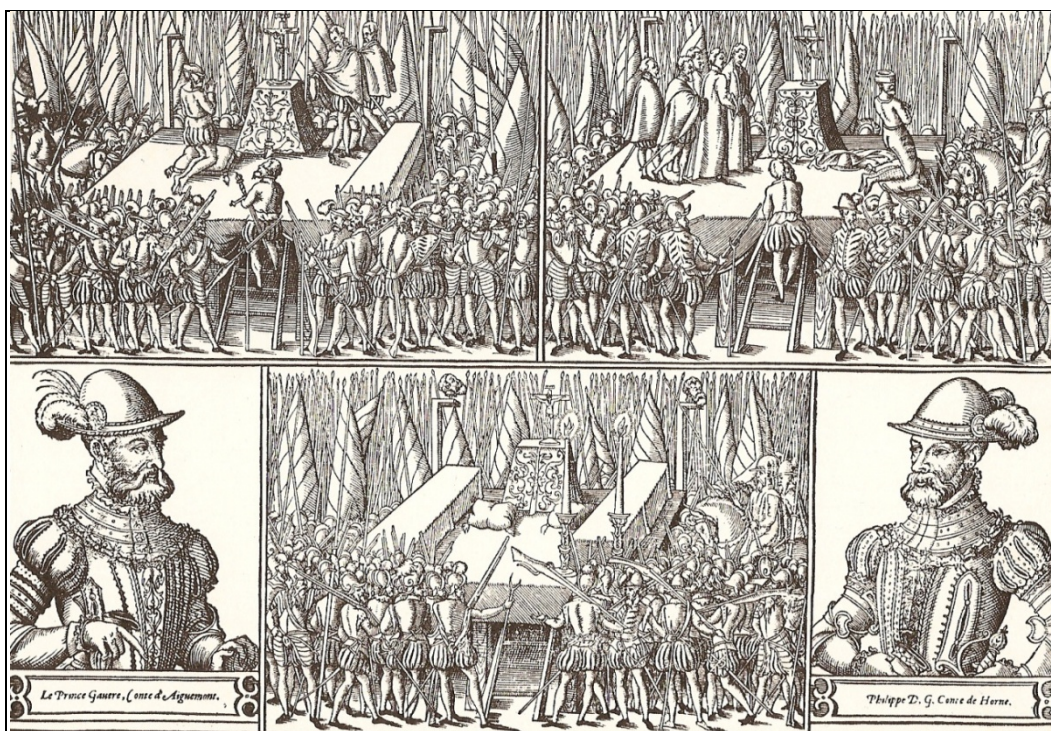


Fig. VIII/12 – ANÓNIMO (1568) ) *Ejecución de los condes Egmont y Horn a manos del Concilio de la Sangre, Rotterdam, Stichting van Stolk. (p. 53)*

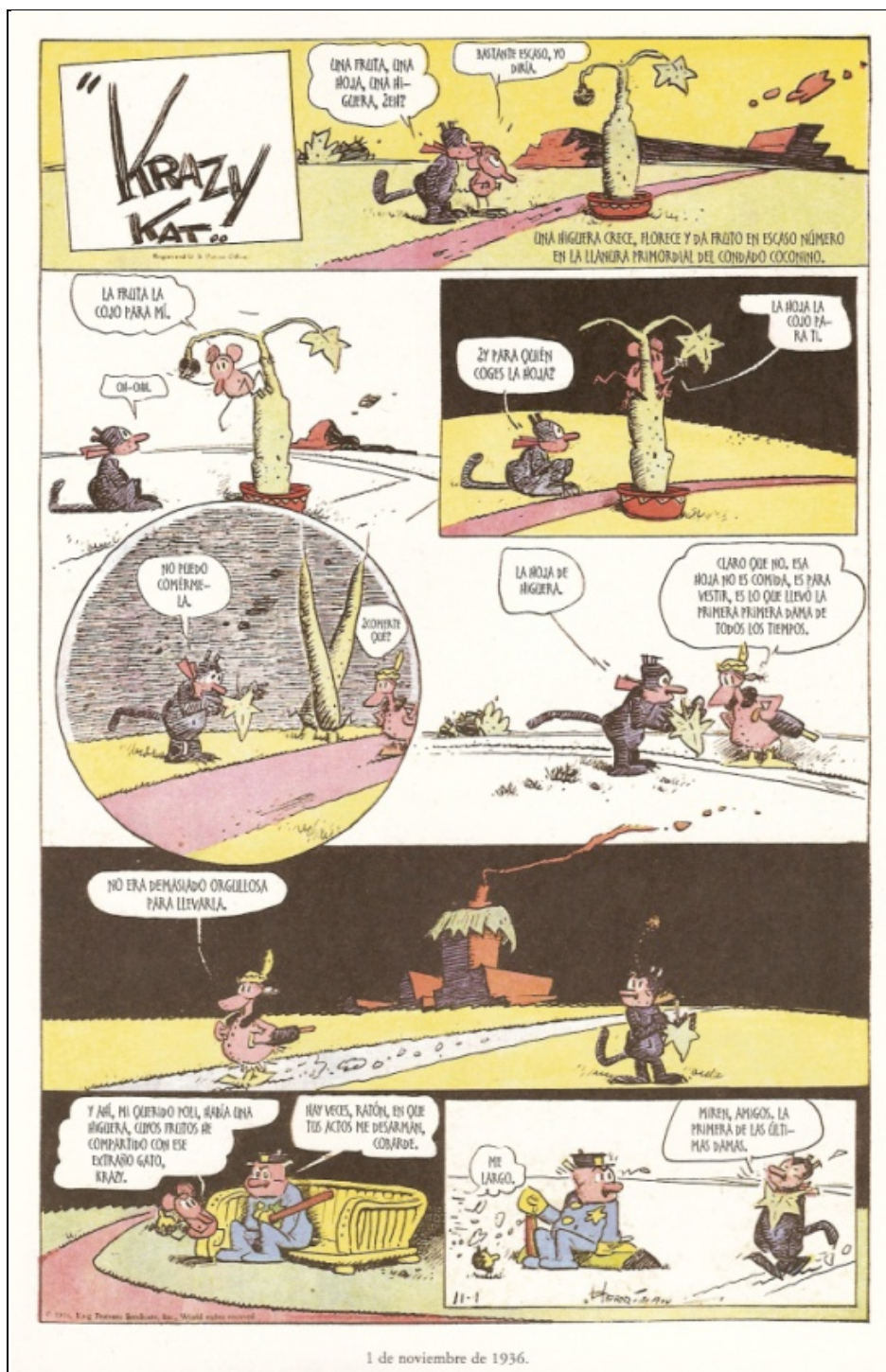


Fig. VIII/13 – HERRIMANN, George (1936) *Krazy Kat*, en el suplemento dominical del *New York Journal*, edición del 1 de noviembre de 1936; *Krazy & Ignatz*, trad. de Gonzalo Quesada, Barcelona, Planeta deAgostini, 2008. (p. 111)





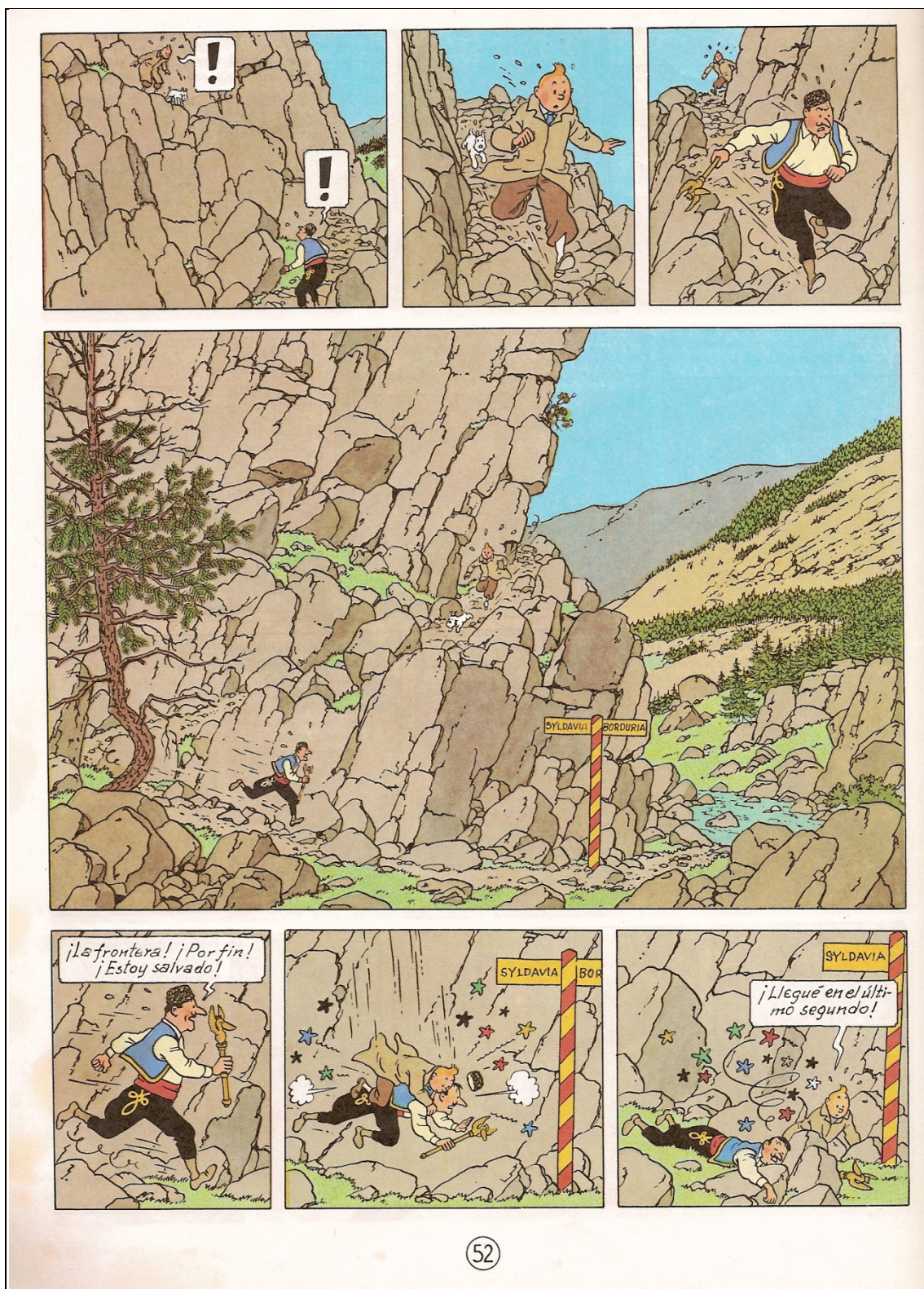
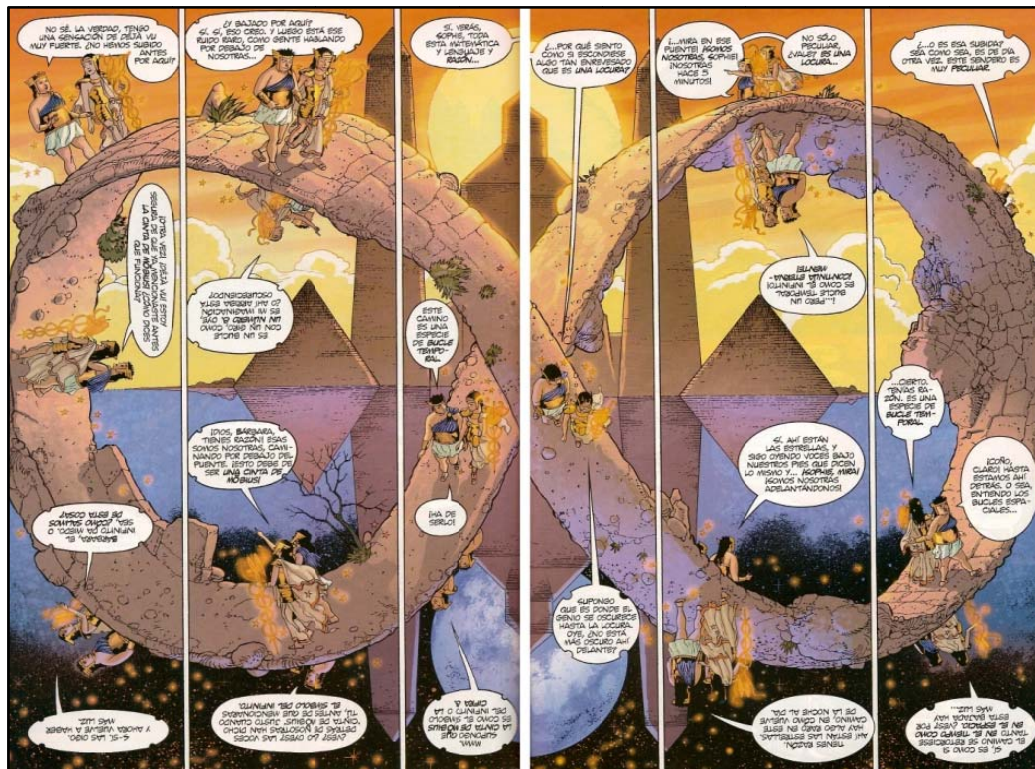
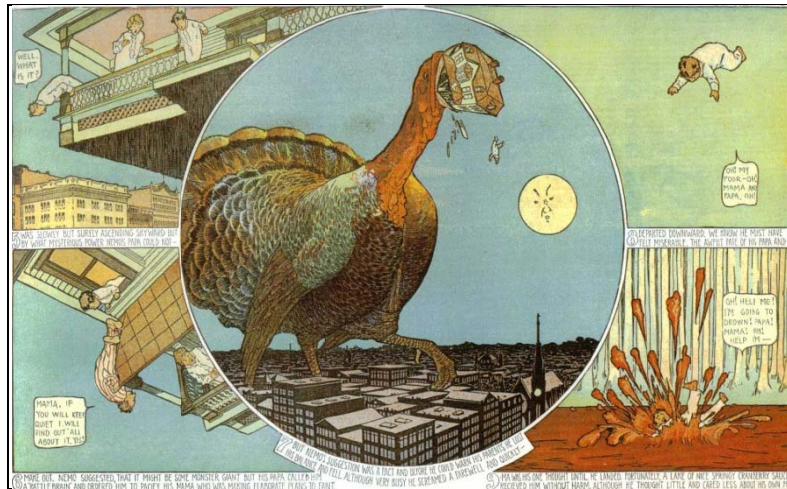


Fig. VIII/15 – HERGÉ (1939) *Le Sceptre d'Ottokar*, Bruselas, Casterman; *El cetro de Ottokar*, trad. Concepción Zendrera, Barcelona, Juventud, 1983. (p. 52)











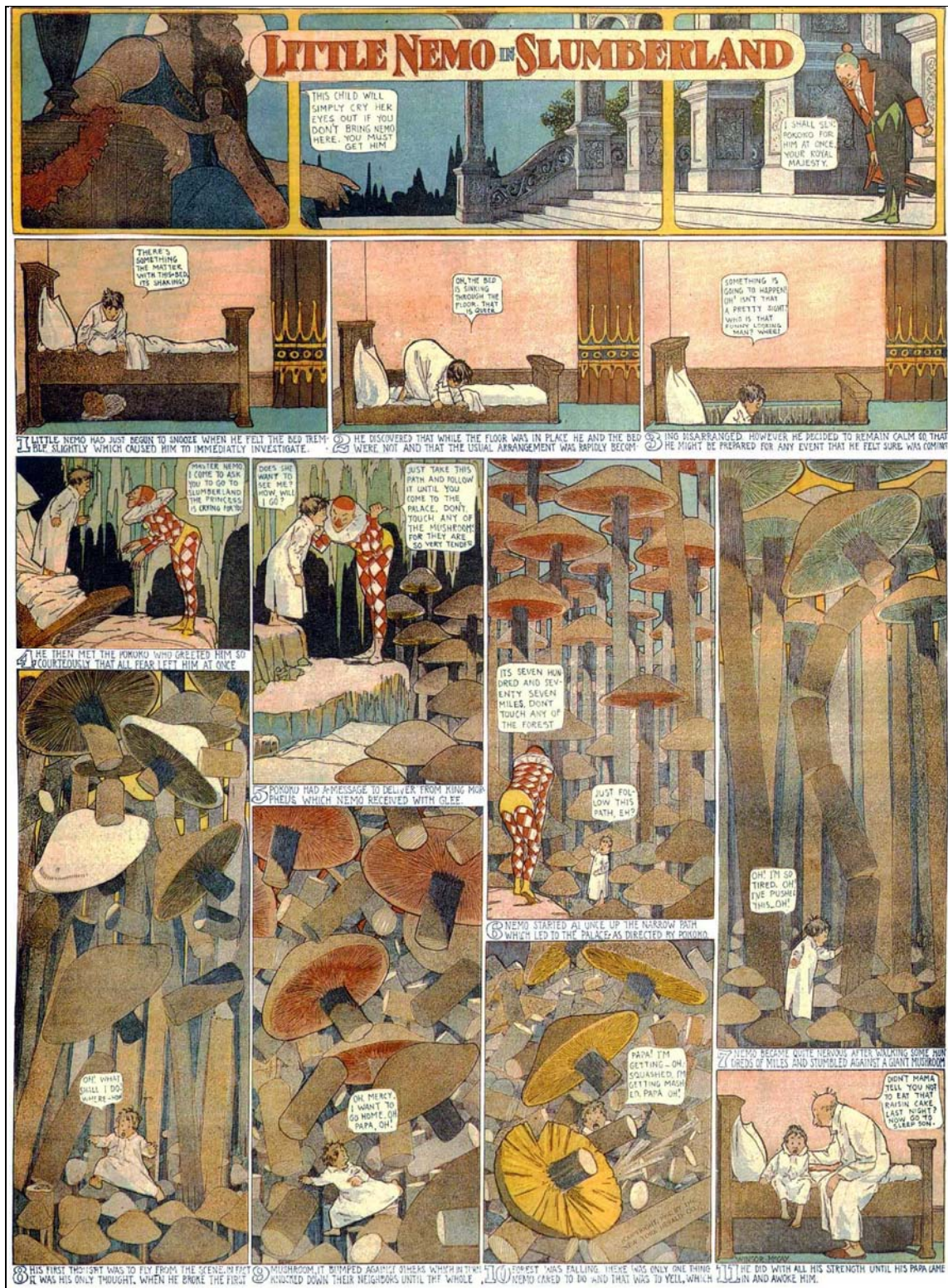
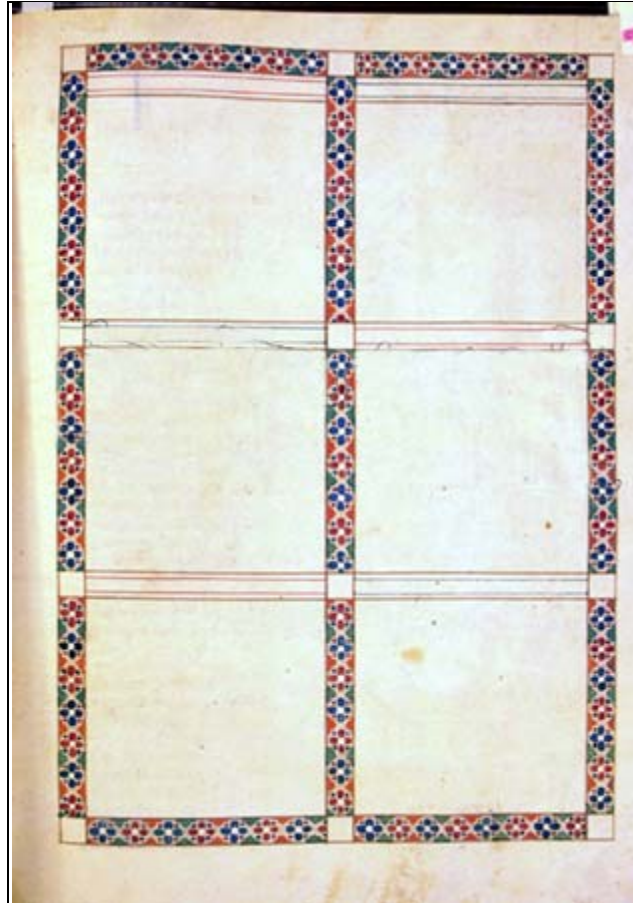


Fig. VIII/19 – McCAY, Winsor (1905) *Little Nemo in Slumberland*, publicado en el suplemento dominical del *New York Herald* del 22 de noviembre de 1905.



**Fig. VIII/20 –ANÓNIMO (s. XIII) *Códice florentino de Las Cantigas de Santa María, de Alfonso X el Sabio*, Florencia, Biblioteca Nacional.**



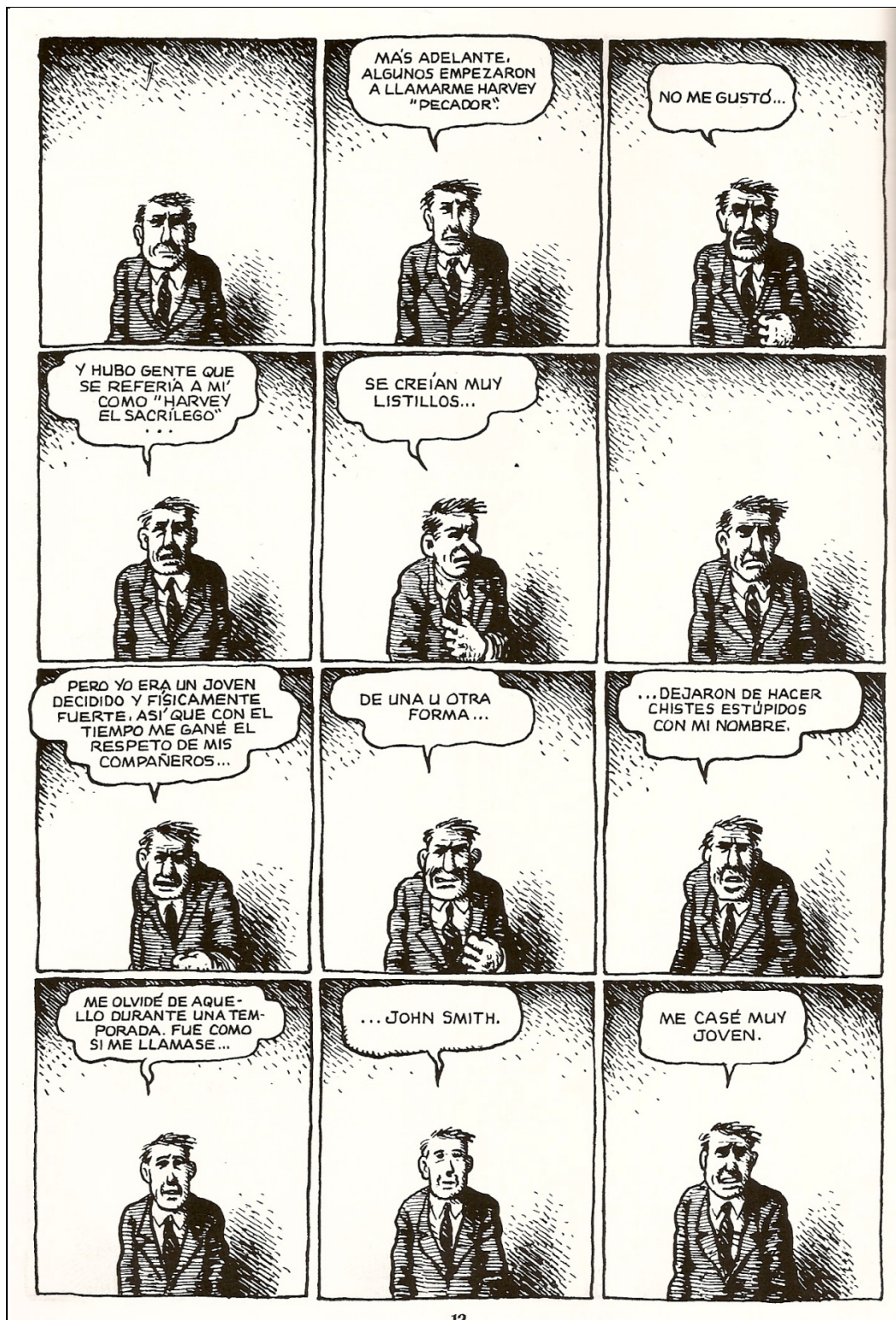


Fig. VIII/21 – CRUMB, Robert y PEKAR, Harvey (1980) “La historia de mi nombre”, en *Crumb Obras Completas, n° 12: American Splendor, Los Comics de Bob y Harv*, trad. de Francisco Pérez Navarro, Barcelona, Cúpula, 2004. (p. 12)



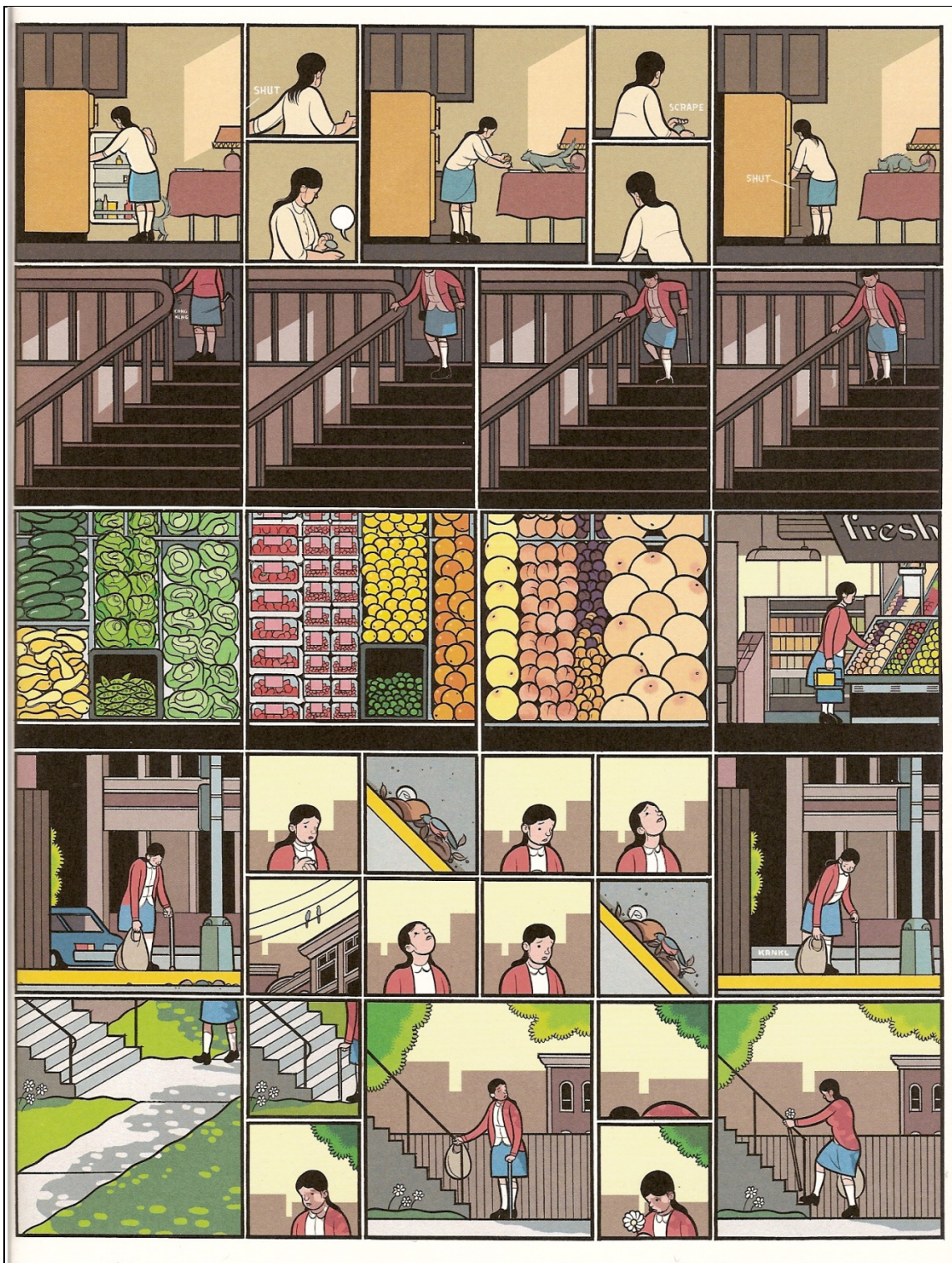


Fig. VIII/22 – WARE, Chris (2007) *ACME Novelty Library, n° 18*, Chicago, Acme Novelty Library.  
(p. 4)





Fig. VIII/23 – Bell's Life and Sporting Chronicle in London, vol. VII, n° 330 (1828)

Nótese que solo la primera de las tiras, la de Hogarth, es narrativa; la tira de la segunda columna es simplemente una “galería de deportes británicos”, y el resto de imágenes son tan solo simples ilustraciones.





Fig. VIII/24 – NAKAZAWA, Kenji (1974) *Hadashi no Gen*, Tokio, Shōnen Jump; *Hiroshima*, n°1, trad. de Emilio Gallego Zambrano, Madrid, Manga line, 2002. (p. 234)

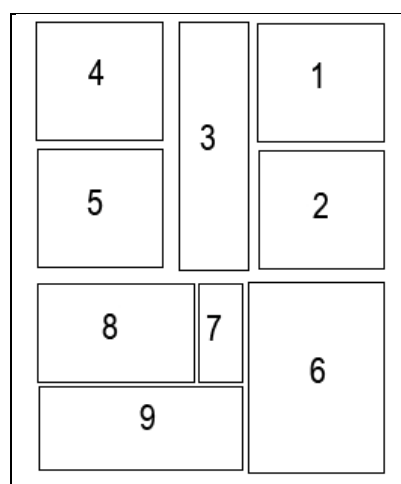


Fig. VIII/25 – Esquema de lectura de la fig. VIII/24

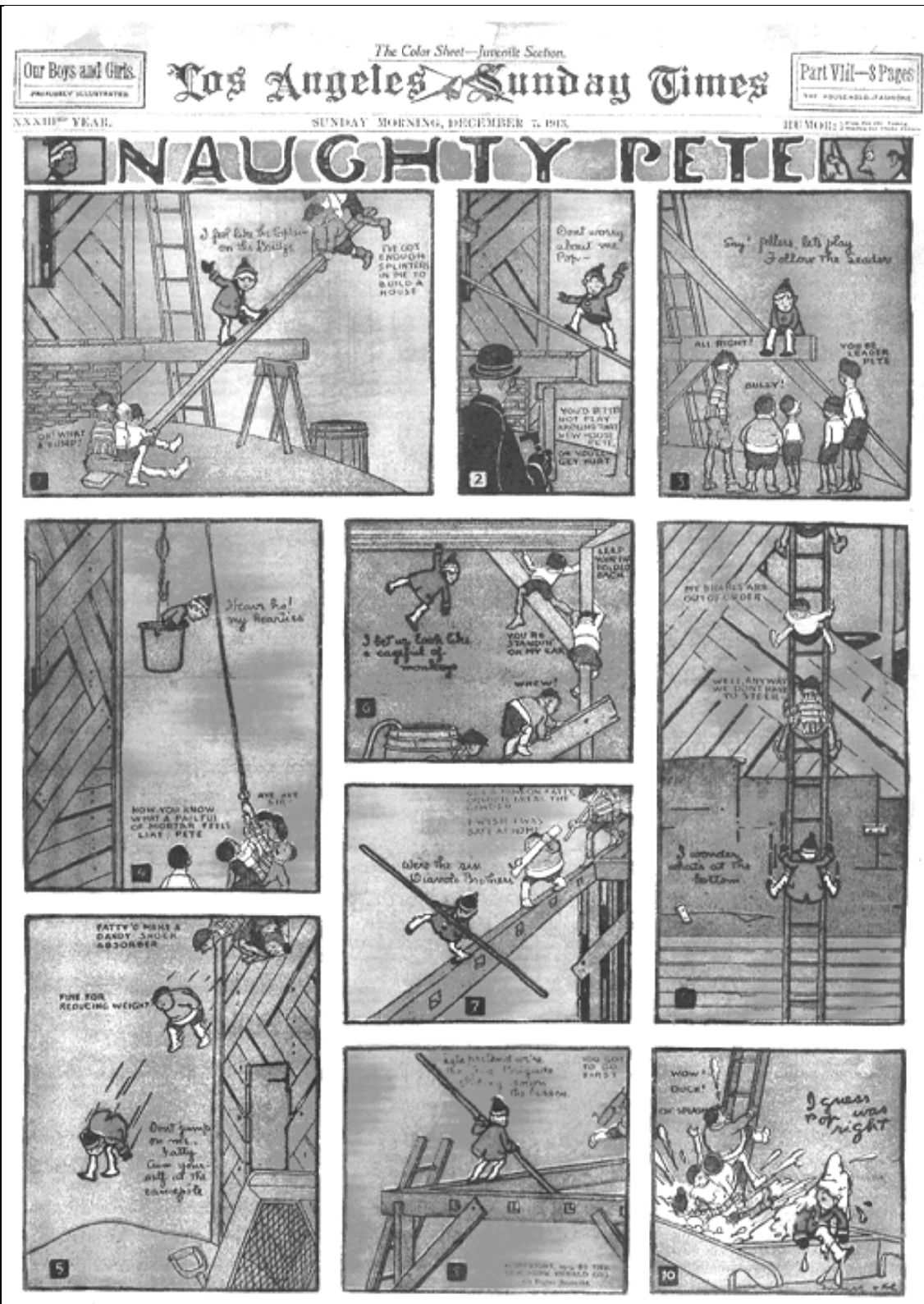
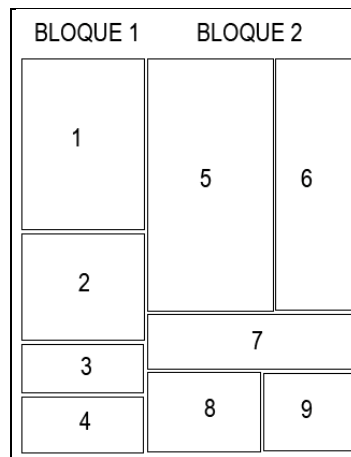


Fig. VIII/26 – FORBELL, Charles (1913) *Naughty Pete*, publicado en el suplemento juvenil del *Los Angeles Sunday Times*, el 7 de diciembre de 1913.



Fig. VIII/27 – CREPAX, Guido (1965-1966) “Los subterráneos”, en *Valentina*, tomo 1, trad. de Carlos Sampayo, Marcelo Raboni y María Fernández, Barcelona, Norma, 2008. (p. 185)



**Fig. VIII/28 – Esquema de lectura sintagmática de la fig. VIII/27.**

Éste el esquema de lectura sugerido por la agrupación gestáltica de la página, al leer los diálogos comprobaremos, sin embargo, que no es el correcto.





Fig. VIII/29 – MOORE, Alan y BAIKIE, Jim (1983) *Skizz*, Oxford, Rebellion, 2005. (p. 95)





Fig. VIII/30 – MARUO, Suehiro (2004) *Paraiso: Warau Kyûketsuki 2; La sonrisa del vampiro 2: Paraíso*, Barcelona, Glénat. (p. 86)

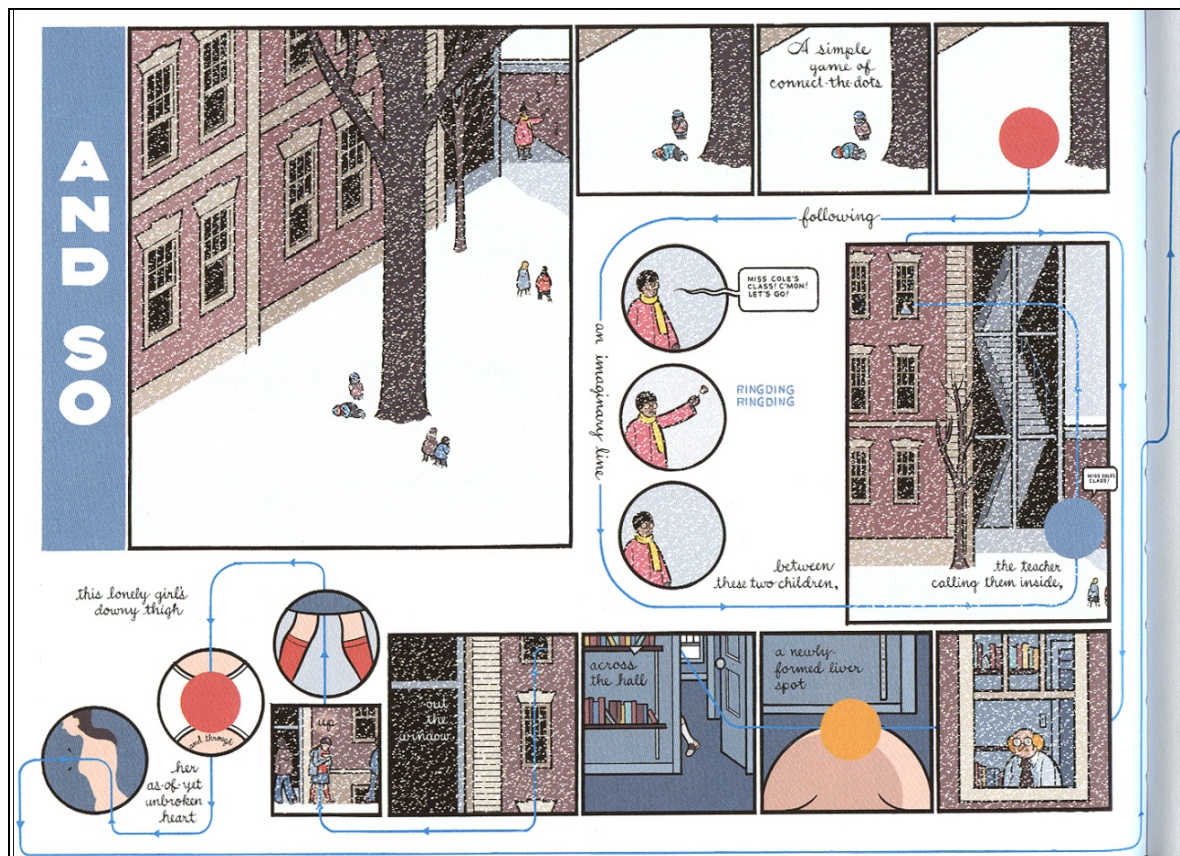


Fig. VIII/31 – WARE, Chris (2006) *The ACME Novelty Library, n° 17*, Chicago, Acme Novelty Library.

(p. 55)

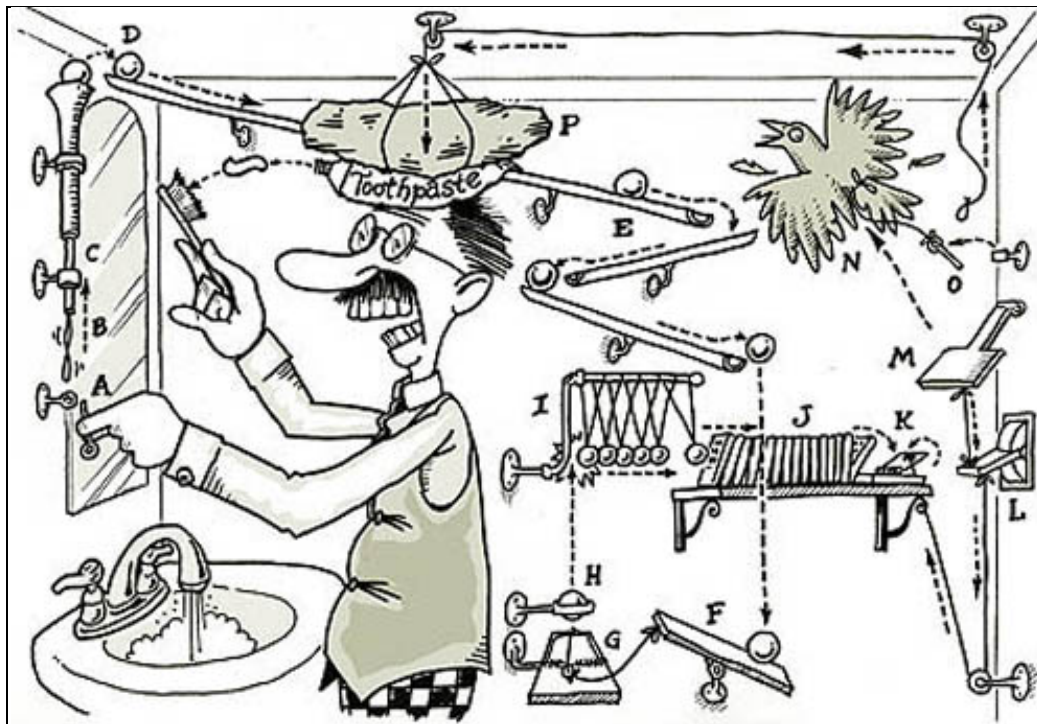


Fig. VIII/32 – GOLDBERG, Rube (c. 1930) *Toothpaste Dispenser*, Westport, Conneticut, Rube Goldberg Inc.



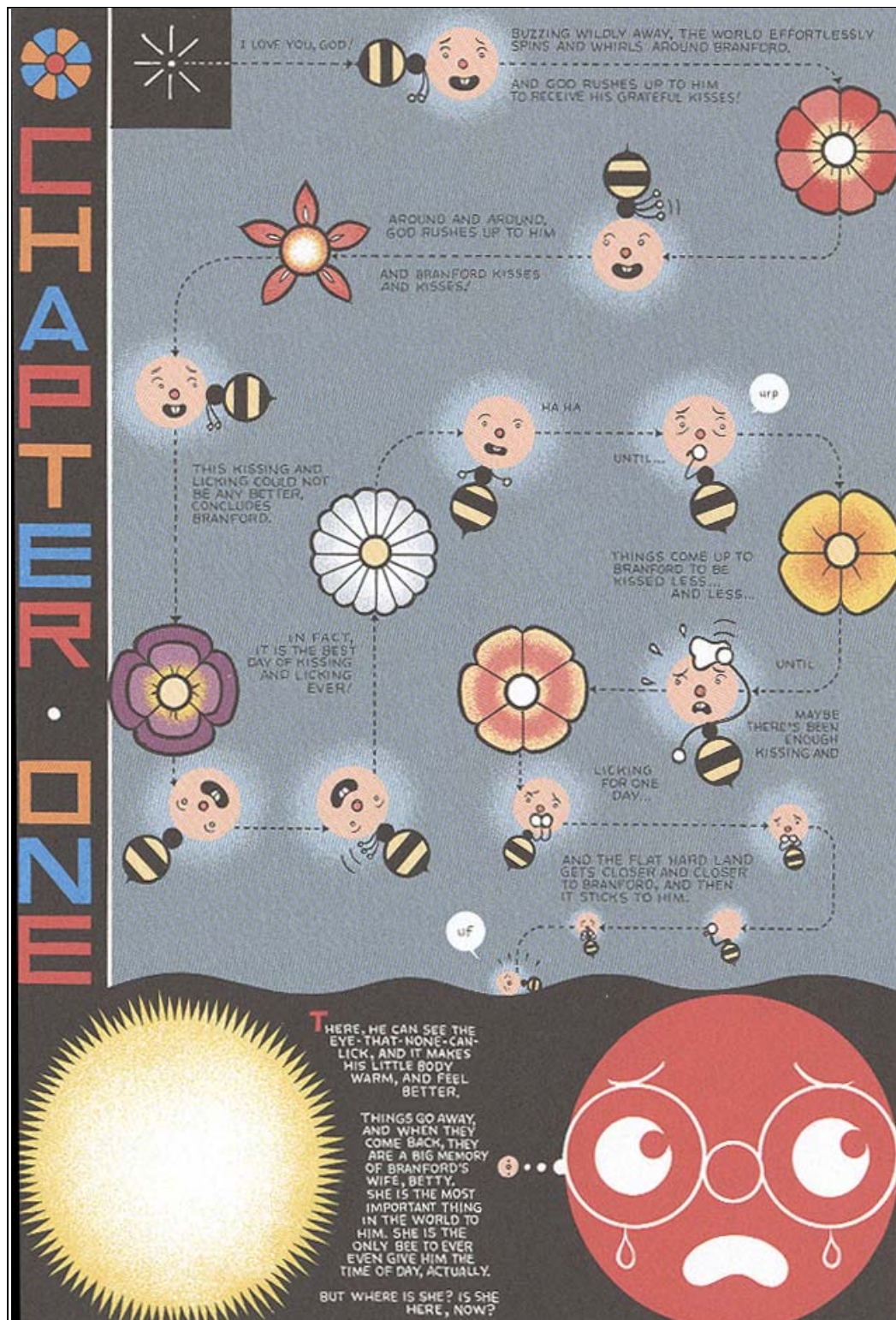


Fig. VIII/33 – WARE, Chris (2006) *The ACME Novelty Library*, n° 17, Chicago, Acme Novelty Library. (p. 62)

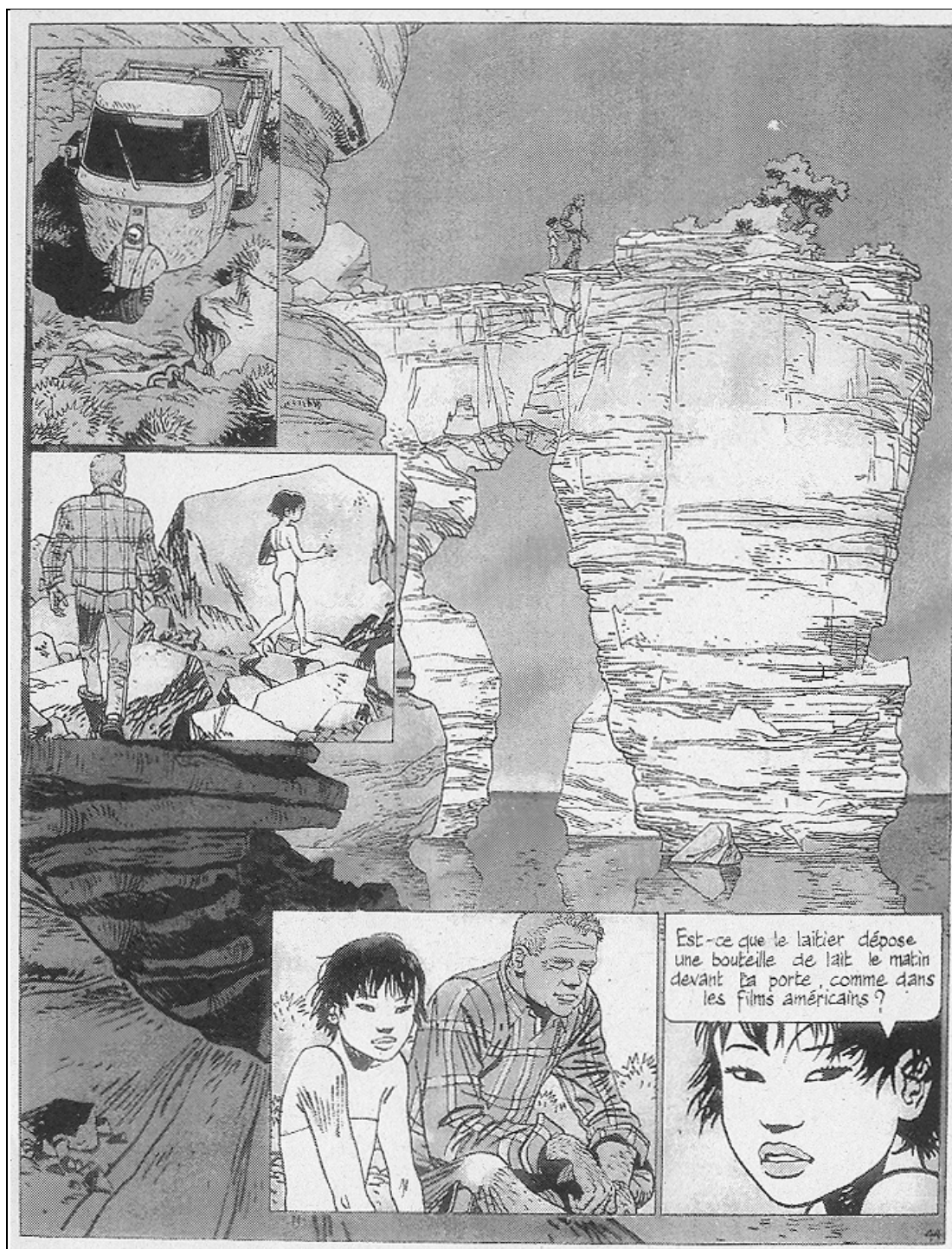


Fig. VIII/34 – COSEY (1988) *Le Voyage en Italie, vol. 1*, Paris, Dupuis. (p. 44)



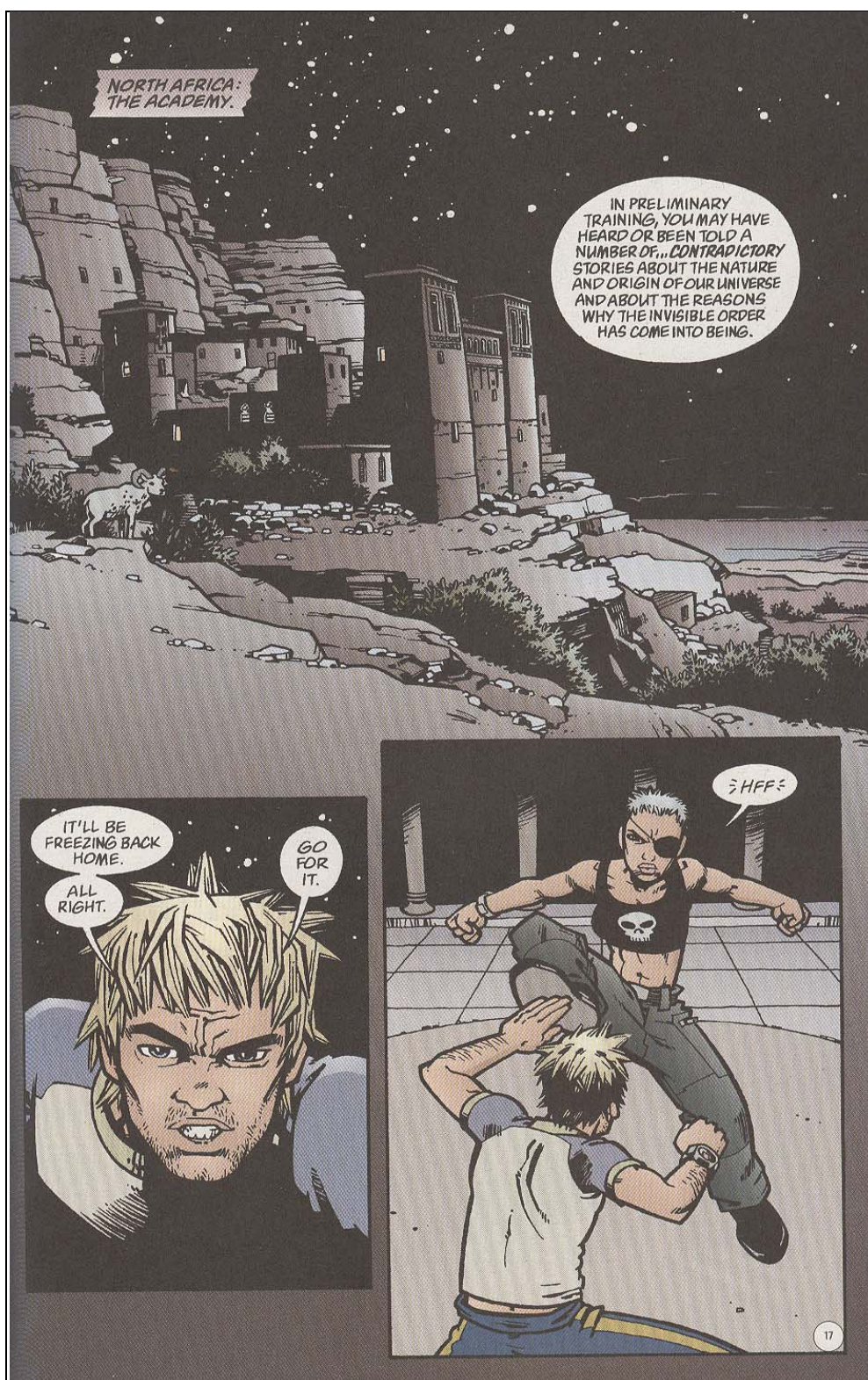


Fig. VIII/35 – MORRISON, Grant y BOND, Philip (1999) *The Invisibles*, vol. 3, n° 12, en MORRISON, Grant et al. (2002) *The Invisibles: The Invisible Kingdom*, Nueva York, D.C. Comics. (p. 17)





Fig. VIII/36 – MORRISON, Grant y PHILIPS, Sean (1999) *The Invisibles*, vol. 3, n°5, en MORRISON, Grant et al. (2002) *The Invisibles: The Invisible Kingdom*, Nueva York, D.C. Comics. (p. 167)



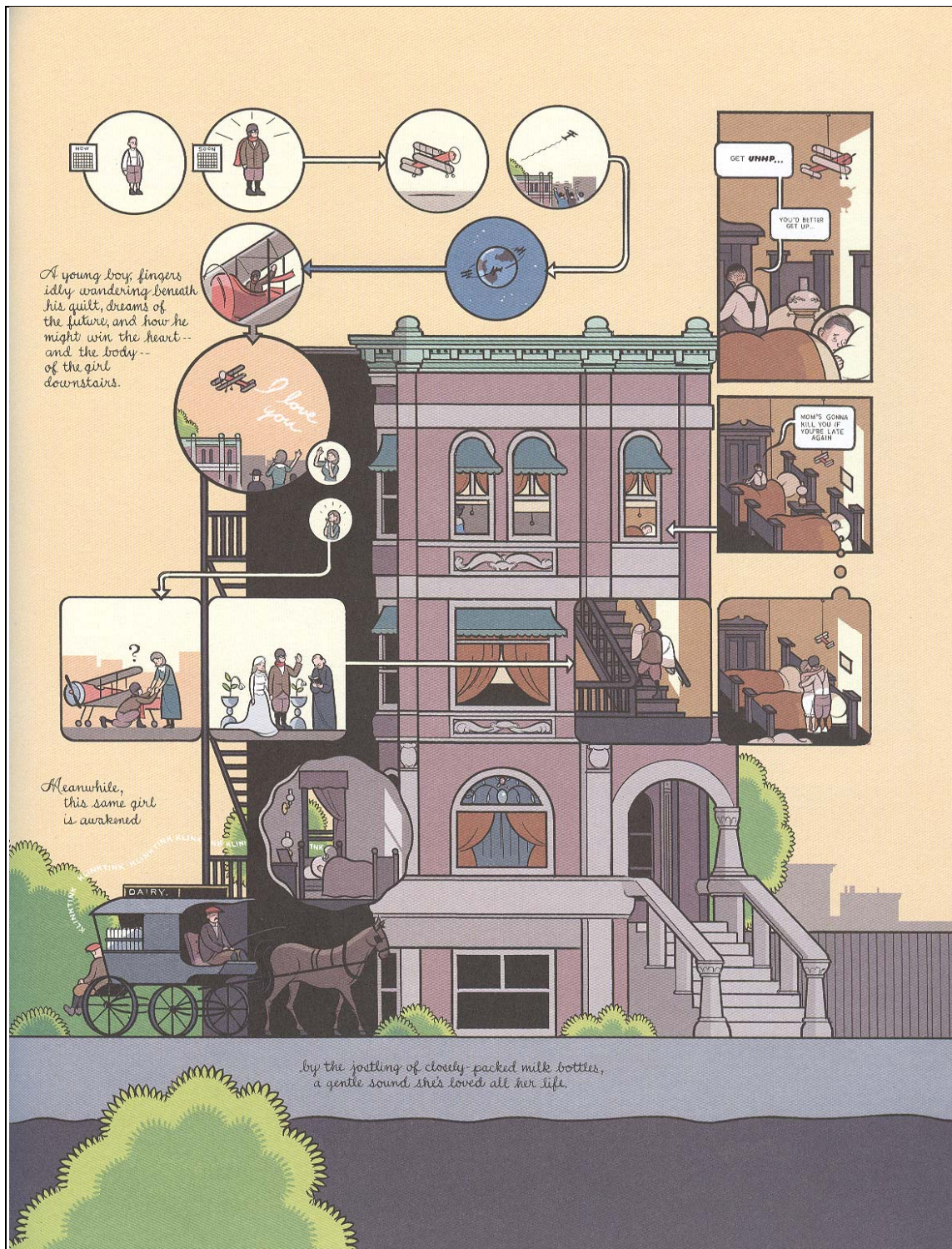


Fig. VIII/37 – WARE, Chris (2007) *The ACME Novelty Library, n° 18*, Chicago, Acme Novelty Library.

(p. 24)

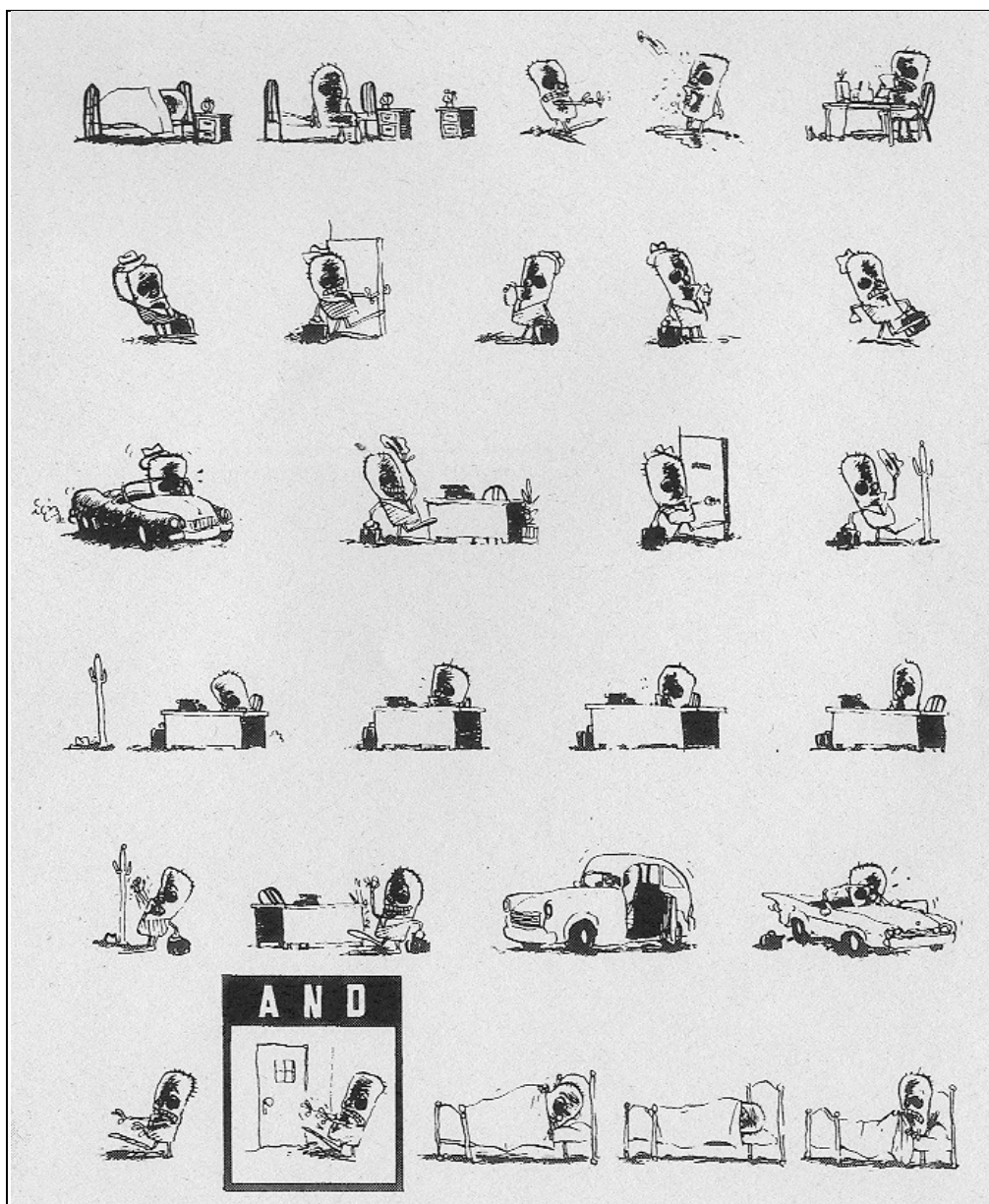


Fig. VIII/38 – WARE, Chris (1994) *The ACME Novelty Library*, n°4, Seattle, Fantagraphics.





Fig. VIII/39 - EISNER, Will (1986) *Crepúsculo en Sunshine City*, Barcelona, Norma, 1986. (p. 31)



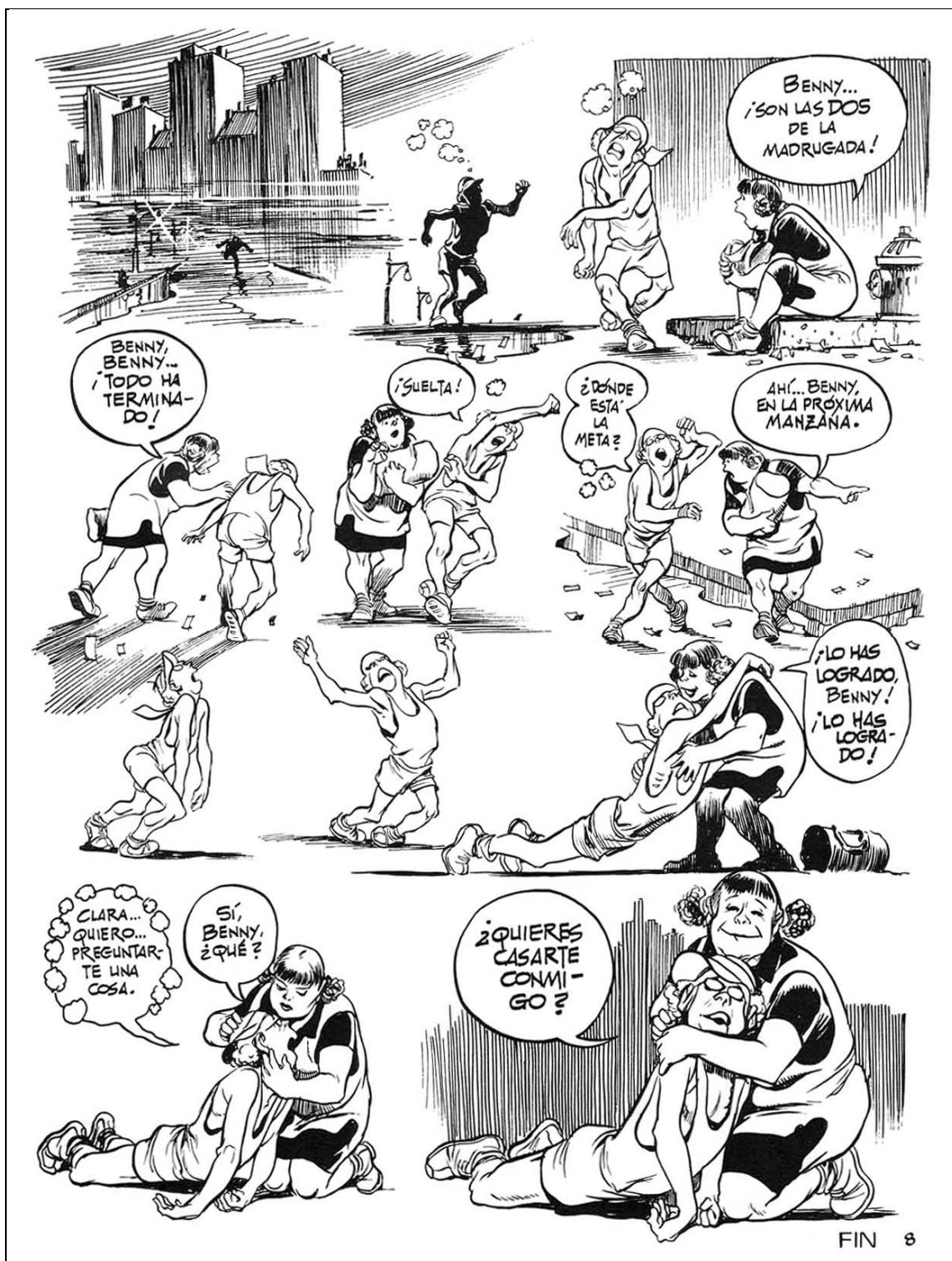


Fig. VIII/40 - EISNER, Will (1986) *Crepúsculo en Sunshine City*, Barcelona, Norma, 1986. (p. 64)





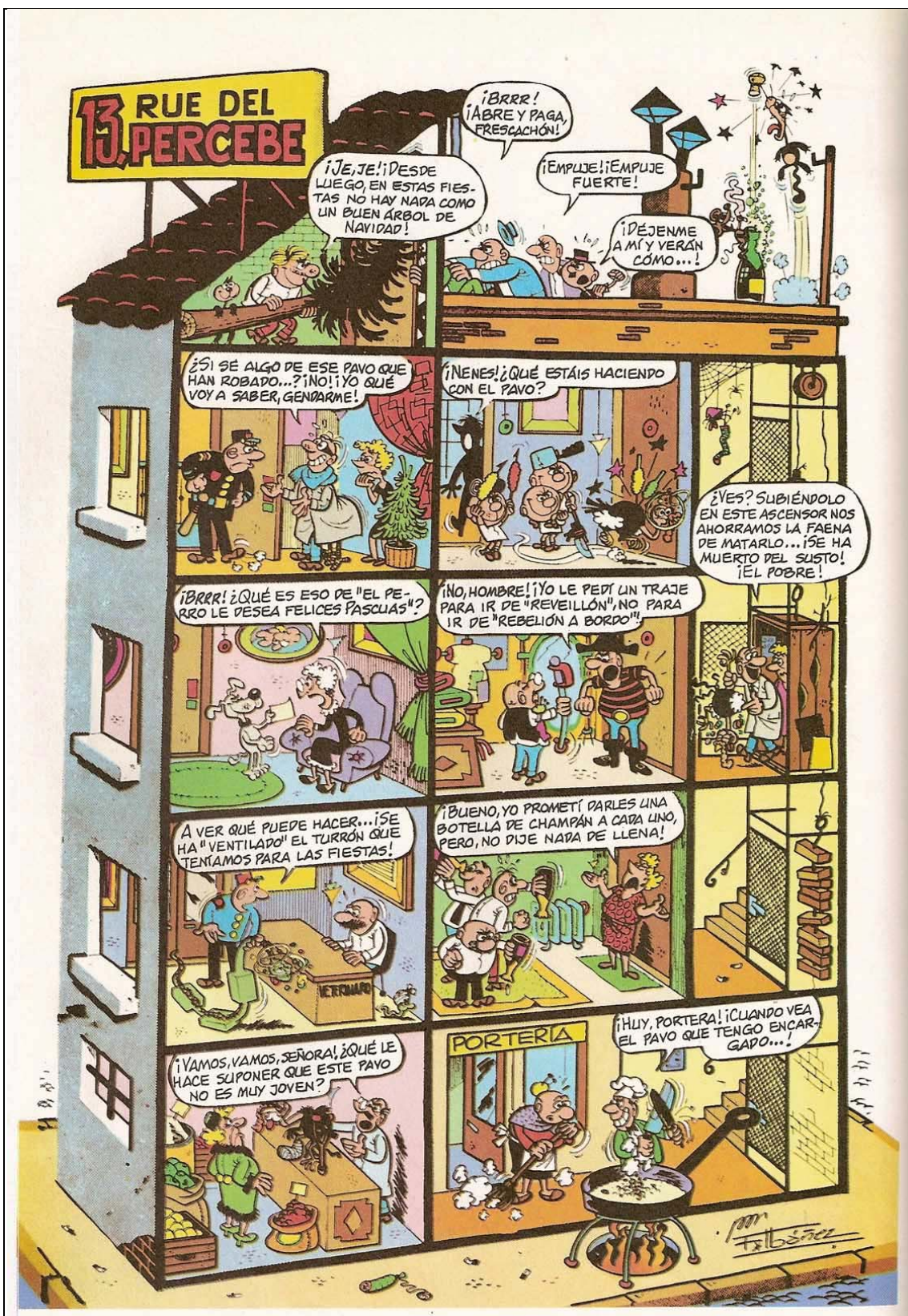


Fig. VIII/42 – IBÁÑEZ, Francisco (1965) 13, Rue del Percebe, Barcelona, Bruguera.

# UNA CASA EN NOCHEBUENA

HISTORIETA POR XAUDARÓ

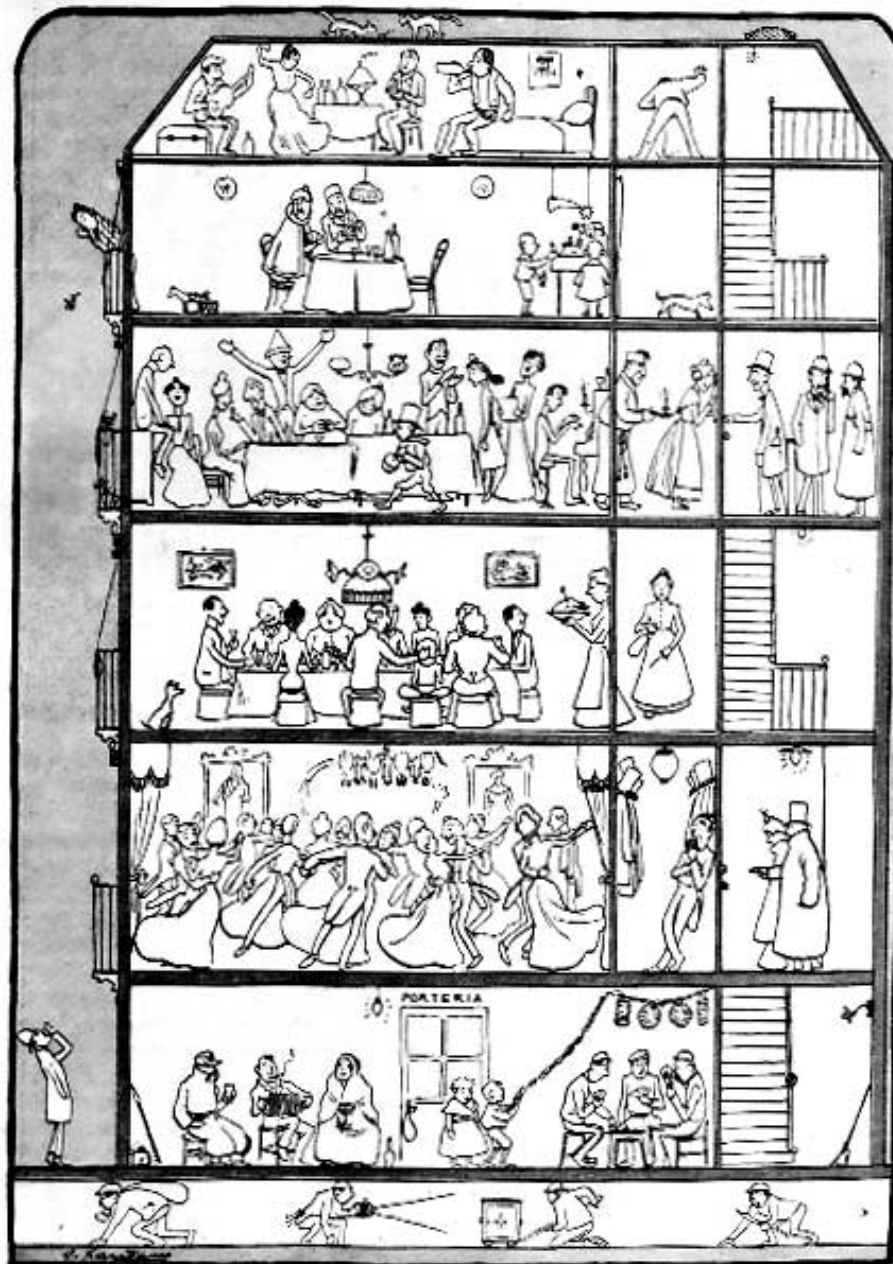


Fig. VIII/43 – XAUDARÓ, Joaquín (c.1900) “Una casa en nochebuena”, en CUADRADO, Jesús (1997) *Diccionario de uso de la historieta española: 1873-1996*, Madrid, Compañía Literaria.





Fig. VIII/44 – EISNER, Will (1947) “The Spirit: School for Girls”, en la *Comic Books Section* de *The Chicago Sun*, edición del 19 de enero de 1947; “The Spirit: Escuela para chicas”, en *Grandes del cómic: The Spirit*, vol. 1, Barcelona, Norma y El Mundo, 2003 (p. 66)





Fig. VIII/45 – VAN DER WEYDEN, Rogier (c. 1437-1440) *El sueño del Papa Sergio*, Los Ángeles, Getty Museum.



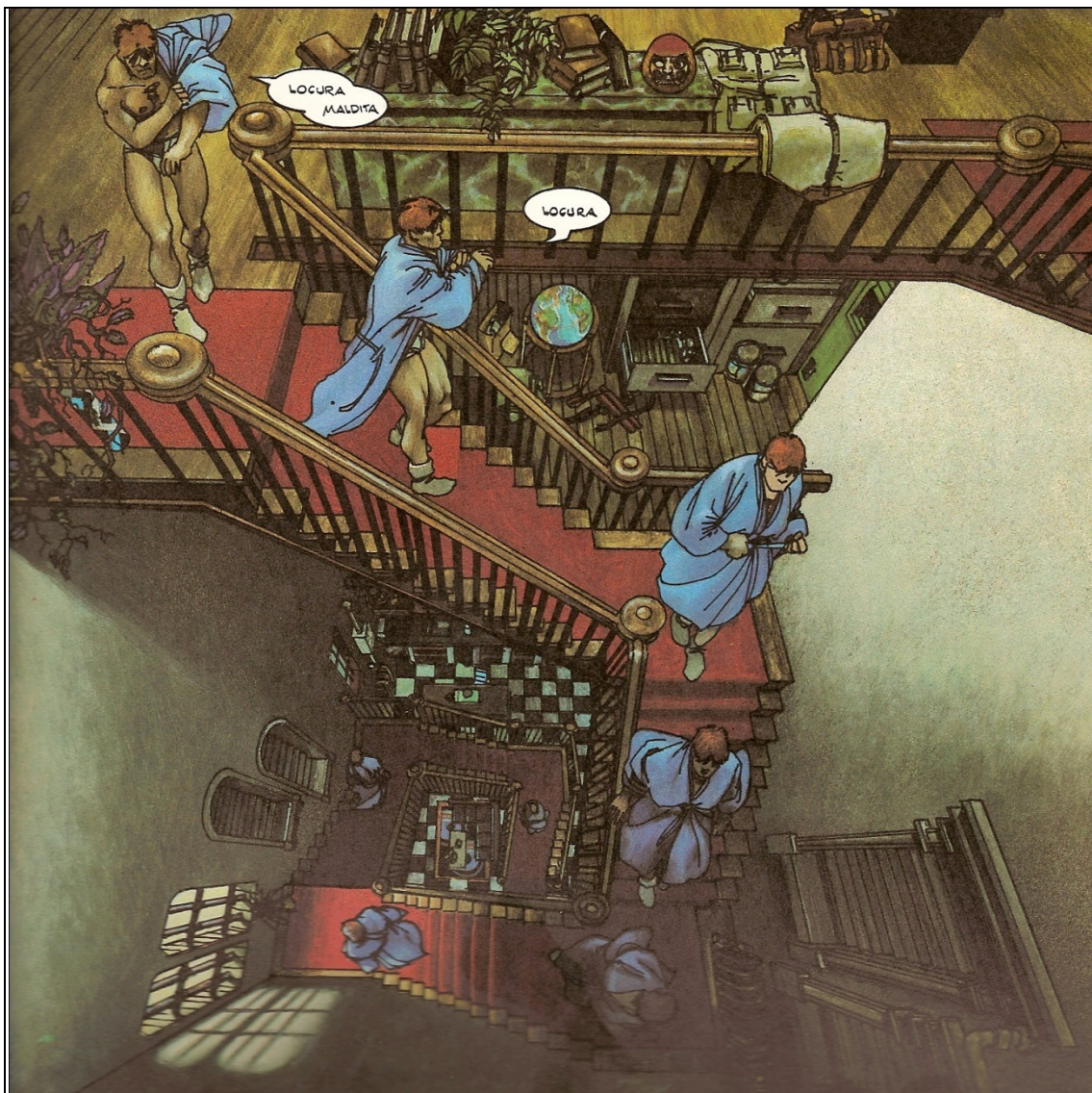


Fig. VIII/46 – MILLER, Frank y VARLEY, Lynn (1990) *Elektra Lives Again*, Nueva York, Epic Comics; *Elektra Lives Again*, trad. de Francisco Pérez Navarro, Barcelona, Cómics Forum, 1991. (p. 19)







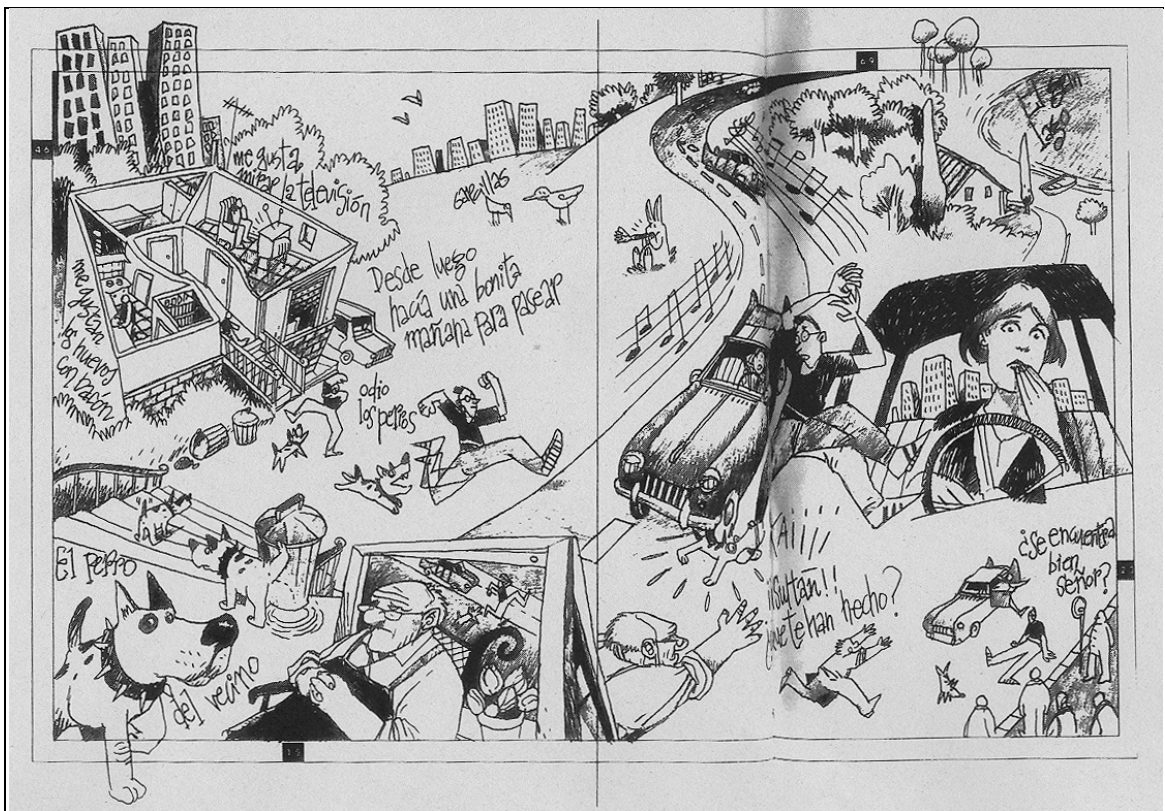


Fig. VIII/49 – GARCÍA SÁNCHEZ, Sergio (1998) “El perro”, en *Sinfonía gráfica*, Barcelona, Glénat. (p. 104 y 105)



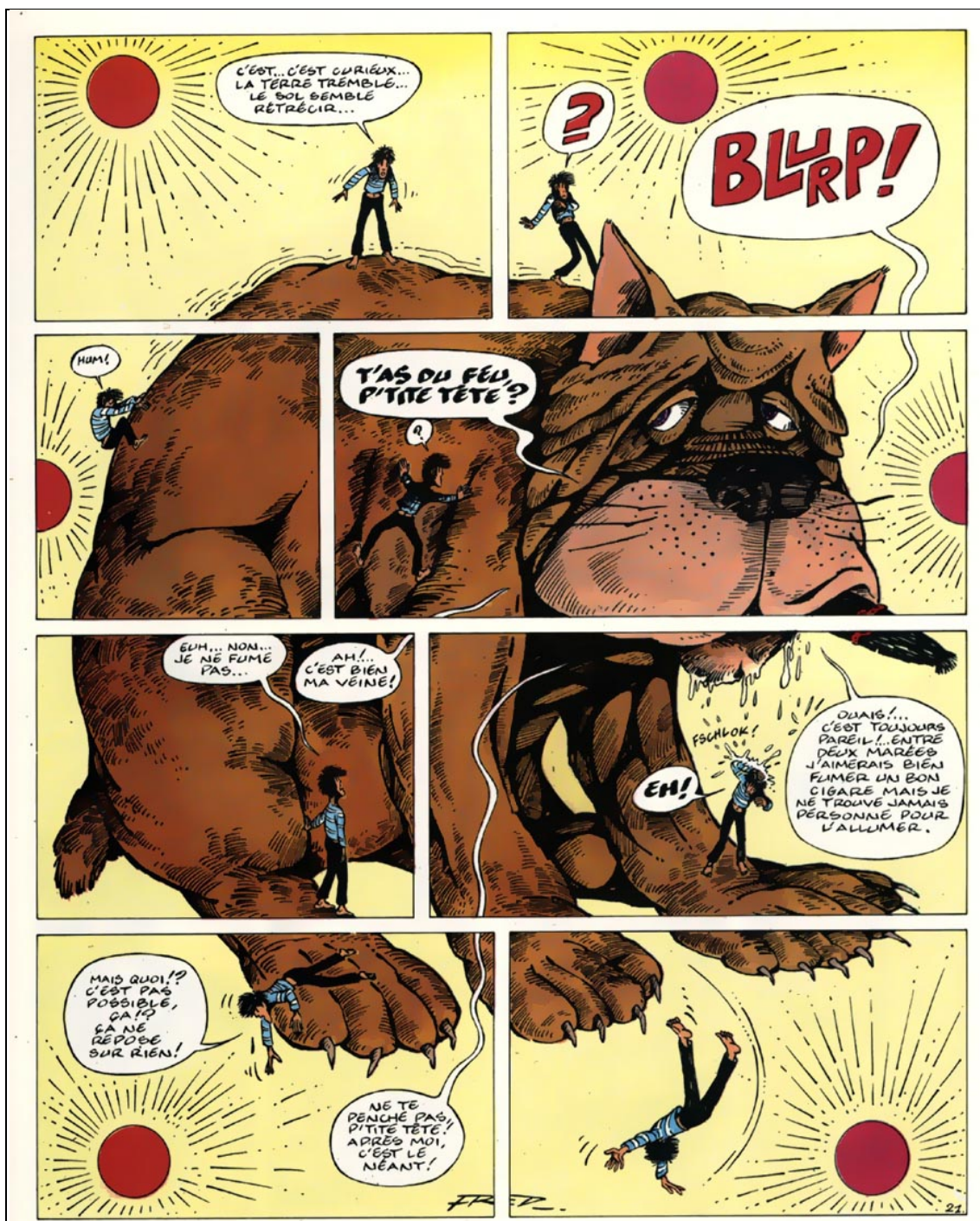
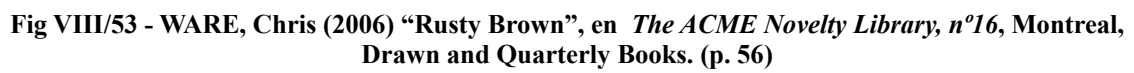


Fig VIII/50 – FRED (1980) *Philemon*, vol.6: *Simbabbad de Batbad*, Paris, Dargaud. (p. 21)





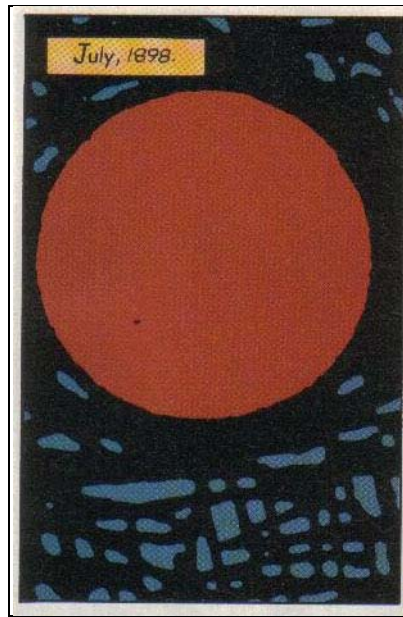












**Fig. IX/1 – MOORE, Alan y O’NEILL, Kevin (2002) *The League of Extraordinary Gentlemen*, vol. 2, #1, California, La Jolla, America’s Best Comics. (p. 1) [Fragmento]**

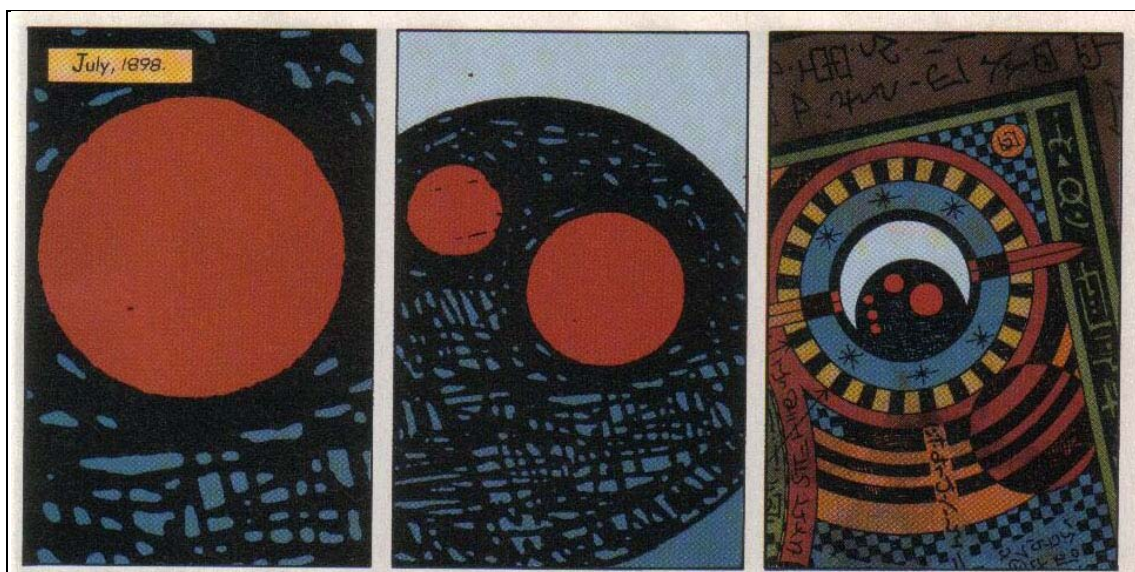


Fig. IX/2 – MOORE, Alan y O'NEILL, Kevin (2002) *The League of Extraordinary Gentlemen*, vol. 2, #1, California, La Jolla, America's Best Comics. (p. 1) [Fragmento]

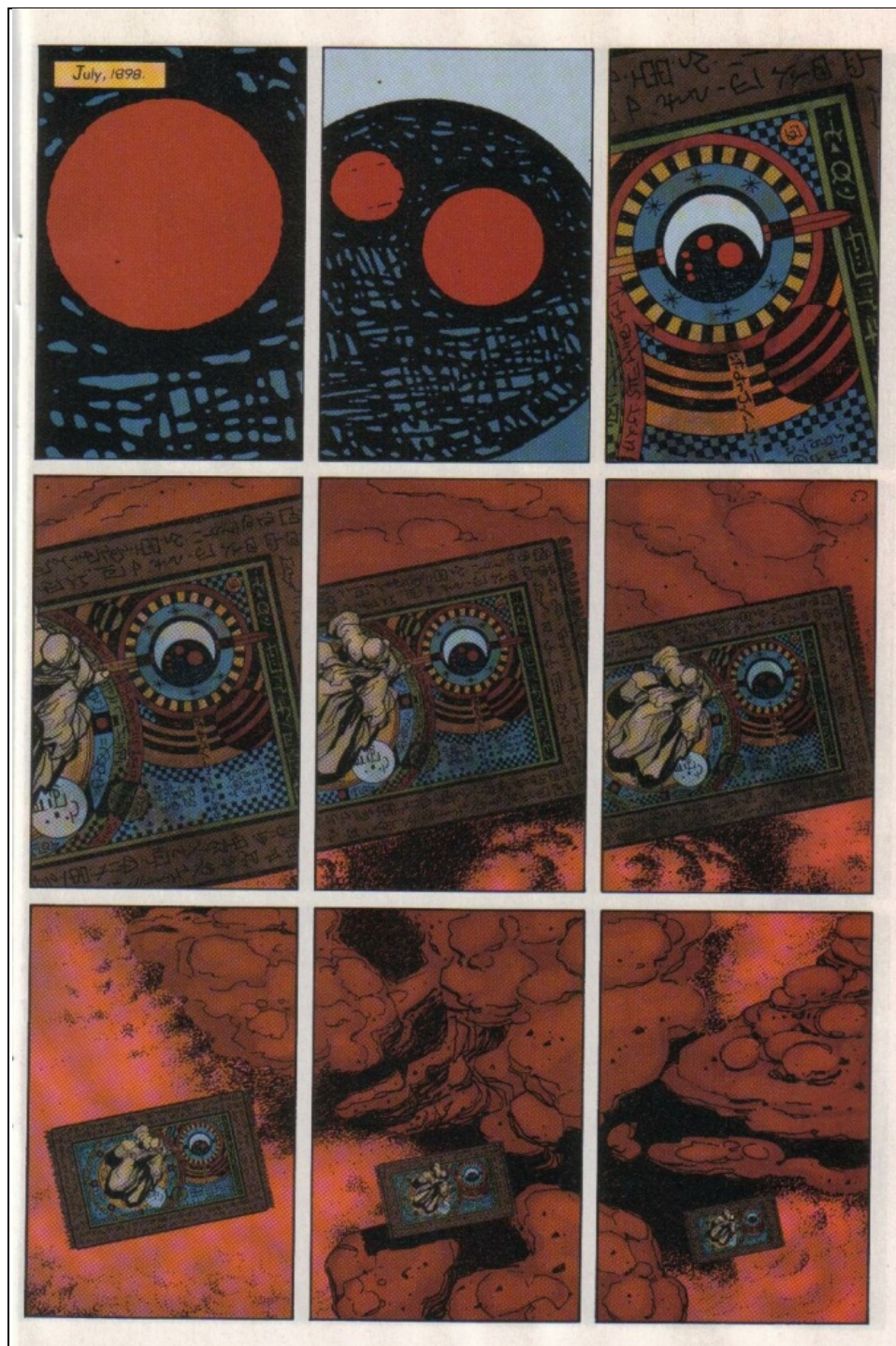


Fig. IX/3 – MOORE, Alan y O'NEILL, Kevin (2002) *The League of Extraordinary Gentlemen*, vol. 2, #1, California, La Jolla, America's Best Comics. (p. 1)



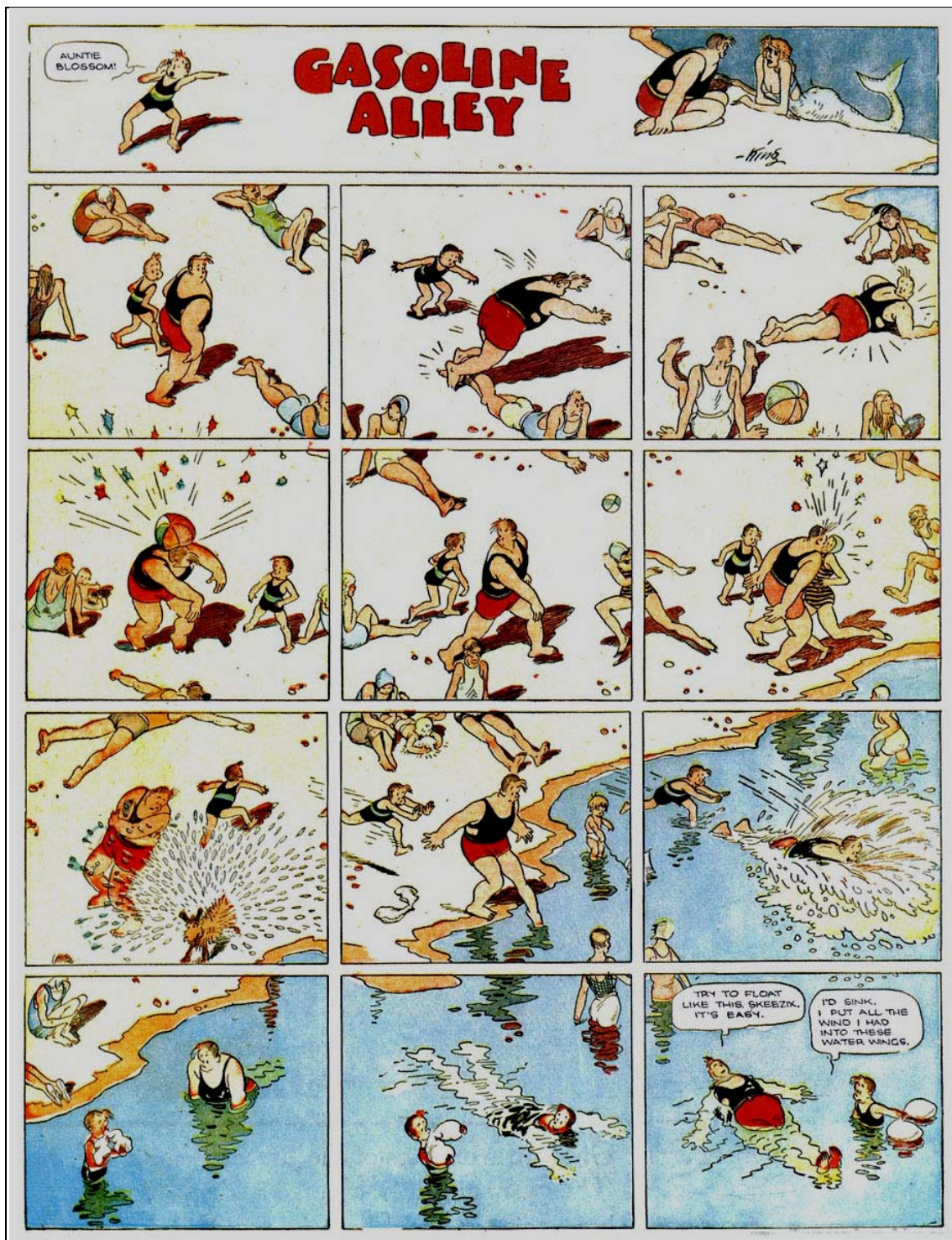


Fig. IX/4 – KING, Frank (1930) *Gasoline Alley*, página dominical del 24 de agosto de 1930.



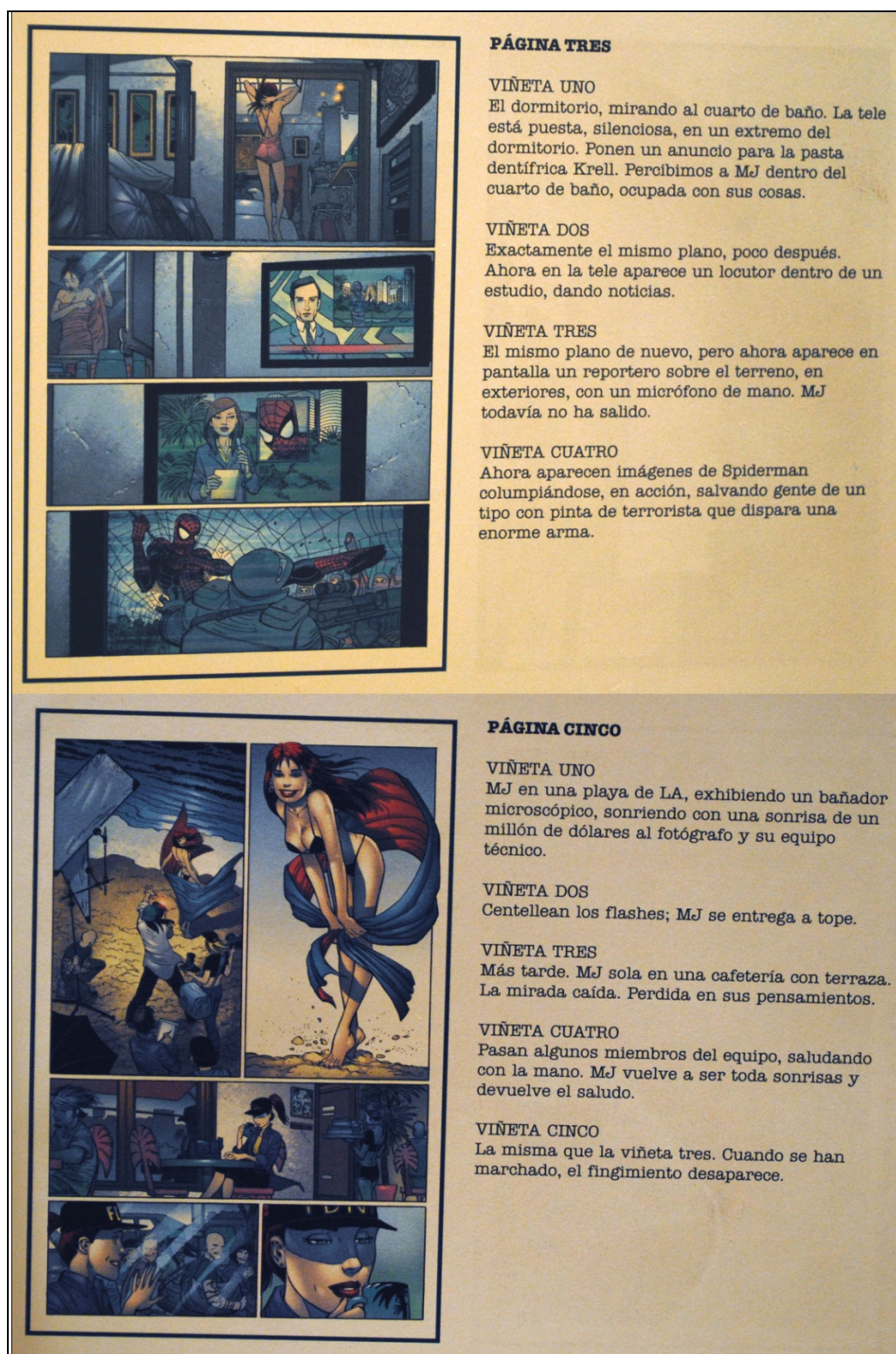


Fig. IX/ 5 – STRACZINSKY, J. M. y ROMITA, JR., John (2002) *Amazing Spiderman*, n° 39, Nueva York, Marvel Comics; *El asombroso Spiderman por Straczinsky*, vol. 2, traducción de Santiago García, Madrid, Panini, 2005. (pp. 5 y 6)





Fig. IX/6 – DORGATHEN, Hendrik (1993) *Space Dog*, Berkeley, Gingko Press, 2009. (p. 8)

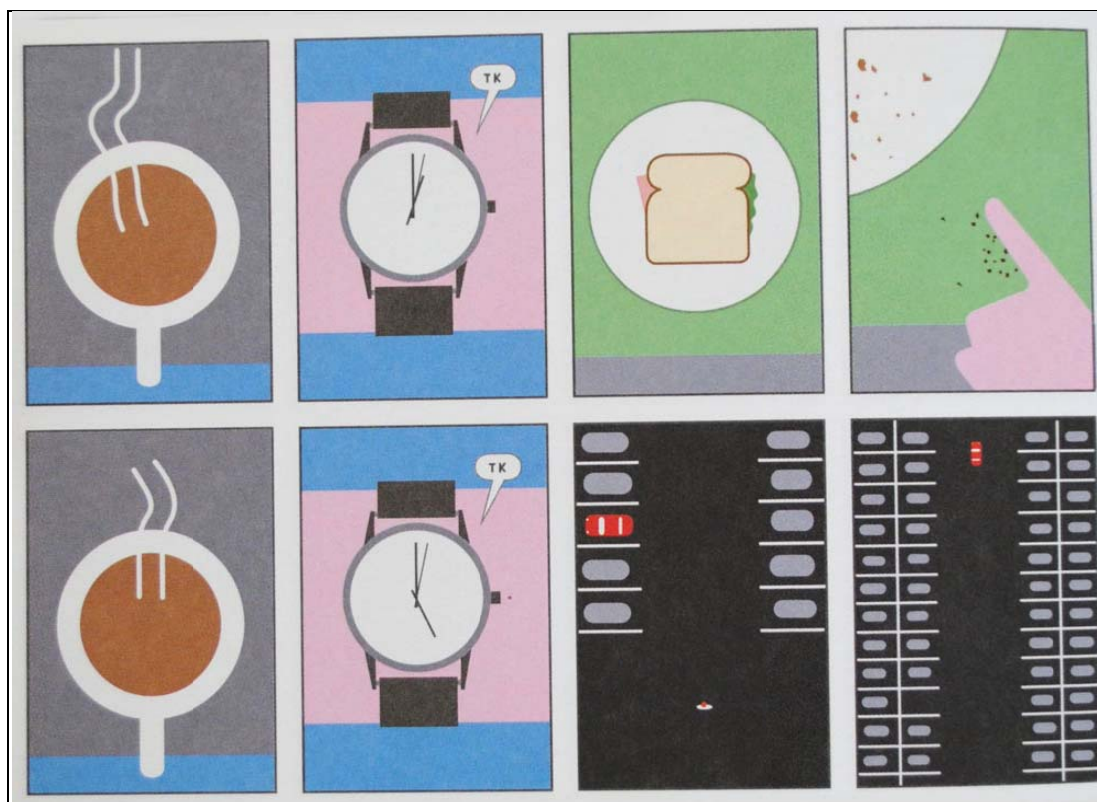


Fig. IX/7 – McGUIRE, Richard (2004) “Sin título”, en WARE, Chris y EGGERS, Dave, editores, *McSweeney’s Literary Concern*, n° 13, San Francisco, McSweeney, 2004. [Fragmento] (p. 190)





Fig. IX/8 – OPPER, Frederick B. (1906) *Happy Hooligan*, página dominical publicada en el *New York American and Journal*, el 14 de octubre de 1906.

Diálogos de la segunda tira:

Viñeta 4: “¿Qué tal estás, Happy?” / “Bien, bien, primo Waldorf” / “Happy, dale la mano al primo Waldorf”. Viñeta 5: “Chócala, chaval” / “Me alegro de verte”. Viñeta 6: “Padre, perdóneme” / “Estás intentando matarme”.





Fig. IX/9 – FEININGER, Lyonel (1906) *The Kin-der Kids*, página dominical publicada en el *The Chicago Sunday Tribune* del 16 de septiembre de 1906; traducción de Diego García, Póvoa de Varzim, Libri Impressi, 2010. (p. 28)





Fig. IX/10 – SPIEGELMAN, Art (2004) *In the Shadow of No Towers*, Nueva York, Viking Books; *Sin la sombra de las torres*, traducción de Martín Garcés, Barcelona, Norma, 2004. (p. 4)





We'd met at the university library where she worked a few nights each week. We were both grad students in the math department.



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10  
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



31 32 33 34 35 36 37 38 39 40  
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50  
51 52 53 54 55 56 57 BACK

Go to [Part Two](#)

Slow playback? To switch to medium or low quality (faster) hold down the right mouse button over the image and choose from the pop-up menu (PC) or hold down the mouse button while pressing the control key (Mac).

Fig. IX/11 – McCLOUD, Scott (2003) *The Right Number*, enlace electrónico [www.scottmccloud.com](http://www.scottmccloud.com)